





大众软件

9

2015年9月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

中国游戏报道

三“侠”五议

暑期武侠游戏品评

CALL OF DUTY BLACK OPS III

11.6.15

应用聚焦

从ChinaJoy看游戏平台新趋势

龙门茶社

那些反复把玩的游戏

前线地带

使命召唤：黑色行动III

黑暗之魂III

街头霸王V

评游析道

蝙蝠侠：阿卡姆骑士

魔幻三杰3

ISSN 1672-0148

09

9 771672 014022

国内统一刊号 CN45-1304/TP



虎豹骑
TIGER KNIGHT
马上开战
犹是三国故梦中
千骑扬戈声飒沓
赤壁渭南燃烽火
定军一役分三国
征战不休弓骑逐
铁甲犹在誓破城
经年几番志未酬
英雄义气趁此时
关注微信得激活码
虎豹骑兵临城下
只待英雄到来！



P16

ChinaJoy不仅是一次大型的游戏嘉年华，同时也是游戏相关硬件厂商年度新品、战略集中发布的高峰，也反映着近期游戏平台的发展趋势和厂商们关注的重点。

P53

国产武侠游戏何其多哉！有挂羊头卖狗肉者，有卖弄情怀者，也有鞠躬精粹死而后已者。如今，在2015年的暑期，正是几款国产武侠游戏“交锋”的好时机，我们挑选出了其中三款，来共同领略它们的风采。

2015年9月 总第482期

本期目录

评游析道
蝙蝠侠：阿卡姆骑士

P81

当一个系列经历了初代的萌芽，续作的成熟之后，如何在第三作继续革新的同时，不失去系列的基本特色，这是每一个成熟系列制作组都必须面对的问题。前有BioWare在《质量效应3》《龙腾世纪：审判》上褒贬不一的表现，以及Visceral在《死亡空间3》上令人失望的表现，缔造了《阿卡姆》系列的Rockstead如今也要面对这个艰巨的挑战了。

极限竞技
杂谈炉石和它的新版本“冠军的试炼”

P112

提到上一个炉石“拓展包”，也许我们得把视线放回到一年前。2014年12月，《炉石传说》迎来了自己的第一个拓展包“地精大战侏儒”，123张新卡将天梯中那些原有的套路完全撕烂，当然也带来了一些永恒不变的卡位。或许是卡牌游戏的原因，新卡和新套路总是更受到玩家们的喜爱和欢迎，所以现在回首看看刚公测时的旧卡，总有点沧海桑田的意思。



桌面PC再加速
英特尔第六代智能酷睿平台

■ 魔之左手

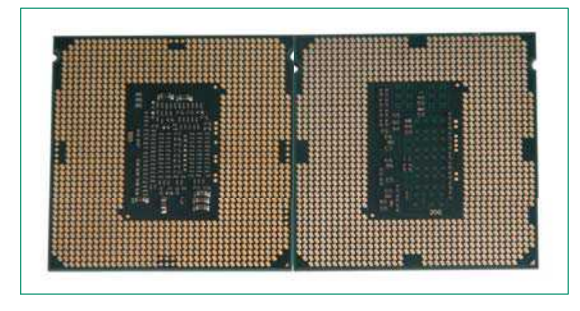
2015年，Intel的产品升级钟摆周期继续生效，我们迎来了架构升级的新一代处理器——第六代智能酷睿，它在指令执行效率、内外部通信能力等方面都进行了重新设计。也许是第五代智能酷睿系列特别偏向低功耗和移动平台，高端桌面长期缺乏新品的缘故，第六代智能酷睿推出伊始就直指最强性能的桌面系统，第一批的i7-6700K和i5-6600K两款产品不仅高频、高性能，而且不锁频，有经验的用户可在Z170主板上尝试进一步超频提升性能。



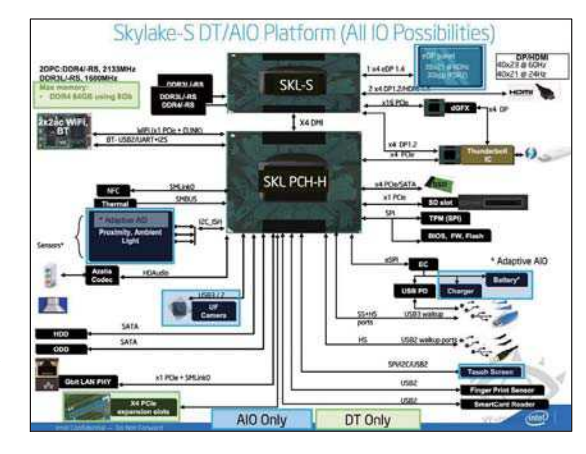
◆英特尔（Intel）/微星（MSI）◆已上市◆2599元/2199元◆附件：散热风扇、质保书、贴纸/数据线、安装指南、驱动光盘、质保书等◆推荐：中高端PC用户、游戏发烧友、超频爱好者◆咨询电话：无/400-016-0960（客服专线）◆相似产品：酷睿i7-4790K平台等



从封装上看，第六代智能酷睿与之前的产品没有什么区别，因此可以沿用之前的散热器等附件。购买盒装产品的用户可能会发现其包装有了很大变化，正面使用了更个性化的图案和更醒目的产品型号标注

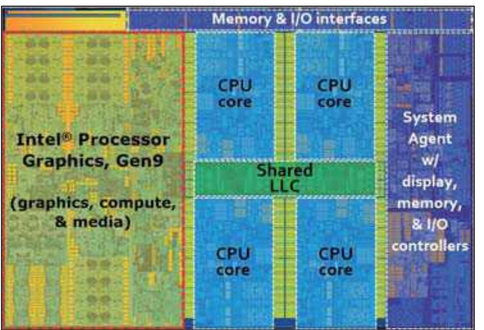


第六代智能酷睿（左）采用LGA1151接口，定位点的位置也有了变化，显然不再兼容第四代和第五代智能酷睿（右）的LGA1150接口



→第六代智能酷睿的内存控制器首次在主流平台上提供了对DDR4内存的支持，也同时支持DDR3L内存，另外还拥有内置PCI-E、数字视频输出等控制器，进一步加强了与外部的通信能力。第六代智能酷睿搭配的主板PCH（Platform Controller Hub平台控制器，类似之前的南桥芯片）与处理器的通信标准升级为8GT/S的DMI 3.0总线，PCI-E总线则升级为8GT/s的3.0标准，更适合高速PCI-E板卡和M.2 SSD等设备





第六代智能酷睿的封装下是一颗14nm制造工艺的一体式芯片，第五代智能酷睿处理器封装内的独立控制芯片一部分被融合在处理器芯片中，一部分功能被放弃，再次回到主板上。第六代智能酷睿主流产品内置的核芯显卡型号变成了3位数，本次测试的i7-6700K内置HD 530核芯显卡，拥有24个EU单元。从核心架构示意图可以看到，第六代智能酷睿芯片中图形单元的面积已经与CPU单元部分相差无几，集成到芯片中的系统控制部分也相当显眼。

在实际测试中，我们选用了微星Z170A GAMING M7主板，安装希捷600固态硬盘和金士顿两条4GB的HyperX DDR4内存，使用64位中文版Windows 7操作系统，安装最新版驱动和BIOS文件。

从测试成绩上看，第六代智能酷睿相对同频的i7-4790K，在大部分项目中一定的性能提升，但也有些项目两者差别不大。除了新架构的软件优化问题之外，





←↑微星Z170A GAMING M7主板是一款面向玩家的产品，同时也有大量为DIYer和高端发烧友，甚至是数码玩家准备的配置与特性，配置大量高质量元件，设计也有相当多的亮点。其背部I/O接口带有金属防护罩，能隔离主板上产生的干扰信号。它配有多个USB 3.1接口，其中包括最新的第二代USB 3.1 Type-C正反插拔设计接口，连接速度可达10Gbps，这里还设置了带有灯效的CMOS清除键



Z170A GAMING M7两条最重要的PCI-E ×16插槽也有金属屏蔽套，同时屏蔽套也焊接在主板上，使这两个插槽更加牢固，更好地支撑体型巨大的高端显卡。这两个插槽的前方是同样带有防干扰护套的有线网络和音效芯片，后方两侧是支持多种尺寸的双M.2 SSD插槽

项目		i7-6700K	i7-4790K
频率/睿频		4.0/4.2GHz	4.0/4.4GHz
生产工艺		14nm	22nm
TDP		91W	88W
选用主板		微星Z170A GAMING M7	Intel原厂Z87主板
内存配置		2×4GB DDR3 1600	2×4GB DDR4 2133
PCMark 8	Home	3716	3473
	Work	3699	3734
	Creative	3836	3731
CINEBENCH R15	CPU	884cb	860cb
	OpenGL	48.94fps	34.65fps
3DMark	Fire Strike	1166	869
	Sky Diver	4652	3970
Fritz Chess Benchmark	千步/秒	16850	17099
FurMark	最高温度	64℃	73℃

Z170A GAMING M7板载多个按键和指示灯，便于安装和超频，除了电源、重启按键外，还有超频旋钮，慢速模式拨杆可在启动时限制频率，越过最易“超死”的启动阶段，而板载Flash刷新按键甚至可在不安装处理器的情况下从U盘进行BIOS刷新



测试采用HyperX DDR4内存，主板的DDR4加速引擎（DDR4 BOOST）技术可对内存传输线路进行优化，减少了系统干扰

i7-6700K的睿频频率被限制在较低的4.2GHz，可能造成它在某些频率敏感型测试中的成绩比4790K低，但其睿频2.0技术支持允许多个核心同时提升频率，所以多核心成绩、多核心效率测试则可能因此得到更高成绩。

i7-6700K内置核芯显卡的处理单元数量略有提升，因此获得了更好的3D游戏性能，对4K显示等新技术支持也更好，将进一步提升Intel在娱乐和游戏市场的影响力。有趣的是，尽管TDP标称比前一代产品要高一些，但在实际拷机测试中，i7-6700K的温度却比i7-4790K明显更低。在超频操作中，由于i7-6700K允许以MHz为单位进行精细调节，而且能够对核芯显卡部分进行超频，所以超频安全性和成功概率，以及超频后的整体性能都有明显提升。

总结： 第六代智能酷睿将带给桌面PC更强大的性能，成为未来一段时间内PC产品、周边设备和高端应用的发展基础。但相对于性能的进步，它更强的核芯显卡、引入DDR4内存、USB 3.1接口、升级PCI-E版本等进步，其实能更明显的提升应用能力和使用体验。P

轻薄又有深度
戴尔Venue 8 7840平板电脑

■ 青岚



3D影像和3D拍摄其实已经不算是什么新鲜事物，但在个人消费市场，3D影像的拍摄却一直难以普及，其原因之一就是缺乏贴地气的应用方式，很多拥有3D摄像能力的设备甚至只被用于体感操控。不过Intel在其3D摄像技术——实感（RealSense）技术的发展中特别注重实用能力，通过二次对焦、手势控制、3D扫描等能力，致力于改变用户的应用环境，大幅提升用户的使用体验，例如使用3D拍摄能力扫描人体的实际大小，用来选购更合身的衣物等。当然另一方面，为了让这些应用真正成为厂商和用户的标准选择，Intel也在不断推动实感摄像头的普及，其搭载平台不仅包括台式机、笔记本，甚至还有小巧的手机、平板电脑等产品，例如轻薄的戴尔8英寸平板电脑Venue 8 7840。



戴尔Venue 8 7840使用全金属外壳，背部800万像素主摄像头和实感摄像头同样位于背面下部，与常见智能移动设备完全不同

戴尔Venue 8 7840平板电脑采用8.4英寸OLED显示屏，分辨率达到2560×1600，支持10点触控，超窄边框使其外观尺寸较小，不过正面布置的扬声器使其“下巴”较大，而且前置210万像素摄像头也位于下部的扬声器旁，设计比较特殊



Venue 8 7840的厚度仅有6mm，重量只有310g，可以长时间手持使用而不会感到疲劳。从图中可以看到其厚度在搭载标准耳机接口和Micro USB接口的情况下已经接近极限

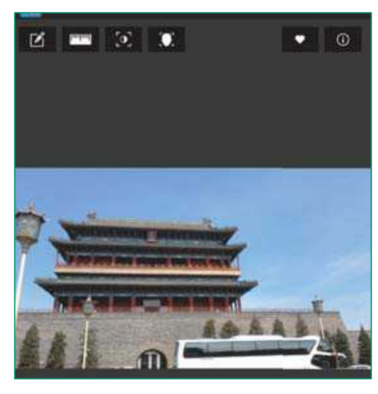




戴尔Venue 8 7840的后置摄像头均位于机体下方，拍照时的角度和手持位置总有些难以掌握，在实际使用中，我们发现由于它采用了虚拟按键，并且允许屏幕旋转180°操作，所以在实际拍摄时完全可以将摄像头转至和其他产品类似的“正常”位置使用，获得更合适的拍摄角度并避免手指遮挡等问题，同时其电源与音量键高度很低（如图），旋转180度使用也不容易误触电源和音量键

→Venue 8 7840可使用Dell Cast适配器连接到各种大屏幕上，而且这一方式不仅可将音视频在更大屏幕上播放以获得更好的效果，还能将平板设置为触控键鼠使用，将大屏幕作为主显示设备使用，大大扩展了无线视频的应用能力





实感技术摄像头与背部主摄像头结合的“景深快照”是Venue 8 7840的特色，其深度信息可以用来测量尺寸、面积，并且能够进行重新调焦、人脸再识别等，不过这些照片在拍照时不能选择对焦点，需要注意将主体置于3～16英尺（大约为0.9m～14.6m）的区间内以获得良好的对焦效果

戴尔Venue 8 7840采用Intel凌动（Atom）Z3580处理器，拥有4个核心，最高主频为2.3GHz，内置CPU为PowerVR Rogue G6430，支持OpenGL ES 3.1。它使用Android 5.1操作系统，拥有2GB运行内存和16GB内置存储空间（实际可用容量9.13GB），可安装最大512GB的Micro SD卡。在实际测试中，其安兔兔成绩达到46079分，3DMark Ice Storm Unlimited得分20776，NenaMark测试大部分时间满帧速运行，最终平均帧速58.9fps，Mobile XPRT的图片相关测试都在20秒以内，人脸识别测试甚至只有6.74秒……是目前最高性能的Android设备之一。

由于采用了省电的OLED屏幕，因此其运行功耗很低，在75%亮度和音量下，可连续播放13小时的720p视频，且长时间高负载运行时机体温度也没有明显的上升。另外使用MaxxAudio技术的扬声器则不仅声音巨大，还有一定的特效表现能力，很适合观看大片。

总结：戴尔Venue 8 7840是一款高性能且有独到能力的新型平板电脑，而且目前的应用还不能让它发挥出全部能力，尤其是实感技术的应用能力仍有很大的提升空间。P

跨界巨屏
AOC LV323HQPX显示器

■ 魔之左手



在显示器发展的过程中，尺寸的增加一直是持续的趋势，不过随着大屏幕显示器已经接近主流电视机，这一趋势变得非常缓慢，甚至有停滞的可能，但超高分辨率的兴起似乎会再次推动显示器尺寸的发展，毕竟大分辨率要和大显示面积结合，才能真正取得震撼人心的效果。最近AOC推出的超高清超大屏显示器LV323HQPX，是一款让人能感到震撼效果的产品。



LV323HQPX采用32英寸2560×1440分辨率MVA面板，外形简洁流畅，但屏幕左下角的一串特性Logo，说明了它采用的大量先进技术和配置



LV323HQPX的屏幕可进行90°平面旋转，特别适合观看和制作长文本、图片等工作，旋转后底部数据和电源接口朝向侧面，也更便于连接使用





←↑由于LV323HQPX的屏幕必须大幅提升高度，才能保证的无阻碍的转动，所以其支架提供了长达165mm的高度调节行程，另外还可进行-5°～22°的俯仰调节。其底座可进行左右各160°的旋转，适合大型工作台或展示台等场所使用



LV323HQPX提供了D-Sub、DVI、HDMI和DisplayPort接口各一个，可连接多个不同设备，另外它还提供了音频输入输出接口，可充分利用内置扬声器，也便于用户连接耳机。它采用内置电源，虽然增加了重量，但可直接使用标准电源线，而且可通过自带电源键完全关闭显示器，降低待机耗电



←LV323HQPX侧置USB接口，连接主机的USB 3.0接口，可扩展为两个USB 2.0接口和两个USB 3.0接口，其中一个USB 3.0接口具有关机充电能力





LV323HQPX的操控按键设计很有特色，位于底部下方可保证前面板的整体感，而且面积较大、间隔较大、回馈感明显，无需直接目视也很容易操作，且操控手感很好

尽管LV323HQPX显示面积巨大，但超高分辨率使其点距与常见24英寸显示器基本相同，因此画面显示比较细腻细腻；其MVA面板提供了丰富准确的色彩和左右达到170°以上的可视角度，亮度为300cd/m²，静态对比度达3000：1。

LV323HQPX支持PBP双画面显示/PIP画中画功能，可同时将两路接口的信号显示在屏幕上，同时处理、监控两个设备；MHL功能则可通过直连智能手机/平板电脑的Micro USB接口，播放这些移动设备上的音视频，同时还能为它们充电。这款显示器自带的两个扬声器功率达到3W，比常见显示器内置扬声器功率更高，音量更大，一般家庭和办公用户完全可以用它替代独立音箱，连接机顶盒更可当作电视使用，对正在蜗居的年轻人等用户来说也是不错的能力。

另外LV323HQPX支持Clear Vision图像加强技术，让较低分辨率画面在显示时也能显得更加精细；DCR丽比技术使其动态对比度达到50 000 000：1的超高；DCB活彩技术提供了5种增彩模式；Eco Mode则带有5种亮度情景模式。

总结： LV323HQPX拥有超大的可视面积和相当不错的显示效果，其屏幕旋转、内置扬声器、MHL连接等功能更扩展了应用能力。P



全能炫音

HyperX Cloud Core耳机

■ 青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆金士顿（Kingston）◆已上市◆359元
◆附件：可拆卸麦克风、双头耳麦转接线、说明书、质保证书等◆推荐：追求高音质和性价比的PC、智能数码设备娱乐用户◆咨询电话：800-810-1972（客服中心）◆相似产品：HyperX Cloud、赛睿西伯利亚v2、海盗船Raptor HS30等

金士顿旗下的HyperX这一品牌为内地用户熟悉，应该是因为它性能出色的存储产品，如内存和SSD等，不过现在游戏平台发展缓慢，游戏外设越来越受关注，同时智能移动设备更成为很多玩家的选择，所以作为面向玩家的品牌，HyperX也推出了有自己特色的外设/数码产品，如Skyn和FURY鼠标垫，以及本次介绍的Cloud系列耳机。







Cloud Core是HyperX Cloud系列耳机中最实惠的一款，它取消了多种色彩和可更换耳罩，但保持了基本音频性能和应用能力。其外形比常见中高端头戴式耳机要小一些，但拥有尺寸不算小的53mm单元和效果很好的人造革耳罩，耳罩外侧和头带顶端的HyperX标志相当醒目。



Cloud Core的连线采用耳麦合一接口，线长1米，适合连接手机、平板电脑、轻薄型笔记本等。另外它也提供了主要用于PC的双头耳麦转接连线，线长达到2米，便于连接电脑桌下或者是机箱背面的接口



Cloud Core采用可拆卸麦克风，打单机游戏、欣赏音视频，或者需要带着出行时，可以不安装麦克风，佩戴更方便，重量也更轻一些。而联机组队游戏或者手机通话、网络连线时可以快速装上麦克风

Cloud Core的主要结构采用铝制框架，牢固而轻巧，含线缆和耳机的重量只有320g，耳机头带贴合头部曲线，伸缩部分力度较小，耳罩和头戴部分材质都比较柔软，因此佩戴很舒适，长时间使用也不会感觉疲劳。我们使用PC和多种手机、平板连接耳机，除了一台测试版平板电脑出现了杂音外，其他产品都可以正常推动Cloud Core。

在实际游戏、视频和音乐播放测试中，Cloud Core的表现都相当不错，有一定的定位能力，声音分辨力较好，低音震撼，中音清亮，高音清澈而不刺耳，完全能满足游戏娱乐用户的需求，频率响应等指标甚至接近Hi-Fi要求。需要注意的是，其声音效果，包括音量远高于一般手机/平板耳麦，初次使用时应适当降低音量设置。其麦克风便于装卸，较长的“鹅颈管”易于弯曲和定型，能更好地贴合嘴部，海绵套和环境噪声消除技术则保证了清晰的拾音效果。

总结： Cloud Core尽管是Cloud系列中的精简版产品，但拥有这一系列的优秀基因，无论音质效果还是佩戴感受都相当不错，而且适应多平台应用的能力更是比较特殊且实用。P

掌上乾坤
Intel NUC准系统电脑

■青岚



◆英特尔（Intel）◆已上市◆2049元起（样品3849元）◆附件：电源、壁挂附件、安装说明、装饰贴纸等◆推荐：主流商务、家庭用户◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：技嘉Brix、华硕VivoPC等

Steam Box的兴起，让人们对微型台式机的兴趣再一次被激发，而在这些产品的背后，其实是低功耗高性能处理器、显卡、内外存储产品的发展，特别是新一代处理器及其内置显示单元性能与应用能力的大幅提升。作为新一代微型台式机发展的重要推动厂商之一，Intel也和当年推广主板设计时一样，推出了自有品牌的产品，即Next Unit of Computing（下一代计算单元），简称NUC，通过这些产品为其他厂商提供设计参考，为用户提供了应用典范。





Intel NUC外形简洁，采用铝金属本色外壳和黑色装饰顶盖，尺寸只有115mm×111mm×48.7mm，比成人手掌略小，略大于笔记本硬盘，其接口设计与台式机类似，也分为前面板和后部I/O接口，不过视频输出均使用了其他产品中较少使用的小型接口，大部分用户都需要另行购置联线或转接口



↑NUC底部脚垫同时也是免工具螺丝，拧开即可打开壳体安装配件和维护，亦可在此处安装标准VESA壁挂附件，将主机挂在标准壁挂架上或显示器背后

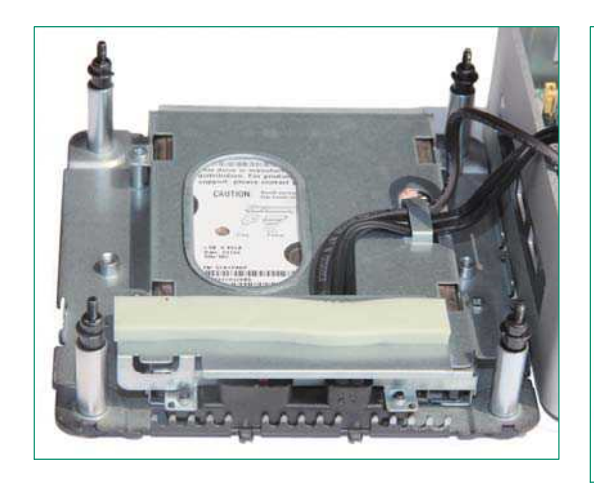




↑NUC采用很小巧的外置电源，最大输出功率65W（19V×3.43A），配有多种易更换插头，可适应不同国家和地区的标准插座

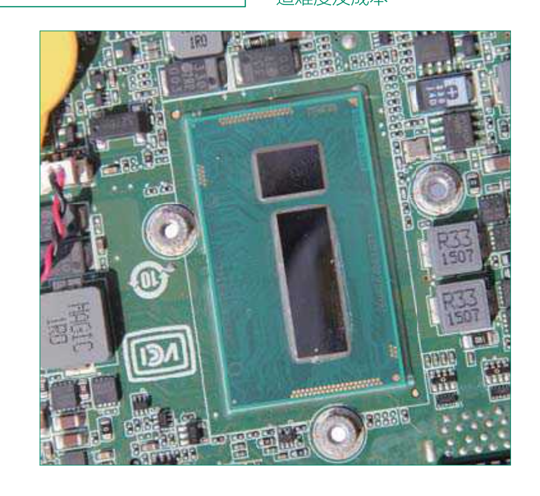


→开启NUC后看到的是主板底面，带有双DDR3L内存接口，M.2 SSD接口及适合多种尺寸的支架，另外也有标准SATA扩展接口



NUC的底板部分带有9.5mm笔记本硬盘槽，可使用市场中常见的2.5英寸SSD或大容量的机械式笔记本硬盘，亦可与M.2 SSD同时使用。虽然插槽自带锁定扣，但使用薄型硬盘时最好搭配增厚垫片，以保证稳定性





←↓NUC主板的上表面覆盖着主散热系统（左图），我们的样品型号为NUC5i7RYH，配置的是第五代智能酷睿i7处理器，揭开散热片后可以看到板上焊接的i7-5557U处理器（下图），内置锐炬6100显卡使处理器封装更显细长，而处理器旁较小的芯片是第五代智能酷睿处理器从主板移至CPU的主控芯片，这样可以简化主板设计，降低微型台式机和轻薄笔记本的设计制造难度及成本

样机配置	
处理器	英特尔酷睿i7-5557U@3.1GHz（双核四线程，最高睿频3.4GHz）
内存	2×4GB DDR3L 1600（自行安装）
硬盘	240GB SSD（自行安装）
显卡	英特尔锐炬6100
光驱	无
显示屏	自行配置，支持多显示器
摄像头	无
无线连接	802.11ac、蓝牙
接口	4×USB 3.0（一个关机充电接口），mini HDMI、mini DisplayPort、千兆有线网络接口、耳麦接口、红外线、NFC
操控	自行配置键鼠
重量	530～610g（与配置内存和硬盘有关）
操作系统	自行配置



性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark	Home	3802
	Work	3231
3DMark	Cloud Gate	6203
	Sky Diver	4166
	Fire Strike	929
CINEBENCH R15	OpenGL	37.88fps
	CPU	354cb
天堂4.0	1280×720，画质“Medium”，关闭曲面细分	26.1fps
怪物猎人OL	1280×720	12.6fps
最终幻想14：Heavensward	1280×720，DX11，画质“Standard（Desktop）”	20.592fps
	1280×720，DX9，画质“Standard（Desktop）”	34.885fps
生化危机6	1280×720，中等画质	2522
古墓丽影9	1280×720，“普通”画质	35.6fps
街霸4	1920×1080，最高画质	52.41fps
MediaCoder手机转码（Intel GPU加速）	平均速度	19.32X
	压缩比例	1.19:1
Fritz Chess Benchmark	4线程	6839千步/秒

NUC尽管外形小巧，但扩展性相当不错，4个USB 3.0接口、双视频输出、红外接口等配置完全不逊于中端笔记本和台式机，小巧的体积更扩展了应用方式和能力。用户为NUC配置不同的内存和硬盘系统后，可以获得从基本应用型到高端多媒体型等多种不同的计算系统，总体性价比都相当不错。

从实际测试成绩来看，NUC的家庭娱乐和商务办公的性能与中端台式机或笔记本电脑类似，也可在高清分辨率、中等画质，甚至更高设置下流畅地运行《英雄联盟》、《Dota2》等热门3D网游戏或流行的3D单机游戏。在高负载运行一段时间后，NUC的散热噪声会逐渐增大，接近中端游戏本的水平，不过由于使用时的位置距离用户更近，实际上很难听到其运行时的噪声。

总结：Intel NUC同时具有多样性的应用能力和方便的扩展能力，性价比也比较好，是中端电脑用户替代台式机甚至笔记本电脑的不错选择，更是适合智能家庭的多功能终端。P

跨入高速无线时代
TOTOLINK A780R路由器

■青岚



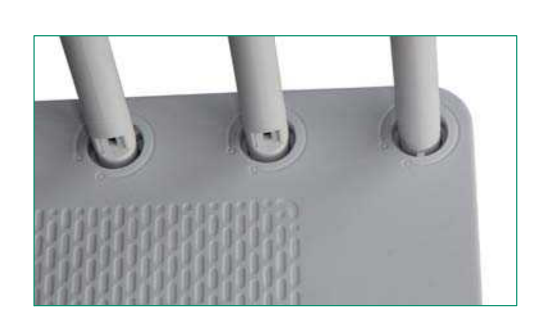
光纤宽带、智能数码设备、智能家居设备等产品都在快速进入家庭，这些产品有一个共同的需求，那就是强大先进的无线路由器，但无线路由器本身的普及，也造成了住房、宿舍中的频段紧张。在这样的情况下，支持2.4GHz/5GHz双频的802.11ac路由器，拥有千兆级有效带宽的产品是目前的最佳选择，而且最近有不少这样的产品价格已经接近传统的802.11n路由器，性价比相当出色，例如TOTOLINK品牌的多款产品，而最近推出的A780R更是一款贴近普通消费者的强大路由器。



A780R仍然采用TOTOLINK传统的乳白色方正外形，外形比较轻薄小巧，带有4根5dBi智能天线，表面带有大量散热孔，侧面则有WPS一键加密按键



A780R采用10/100Mbps有线输入接口，提供了4个10/100Mbps自适应网线扩展接口，尽管没有提供高速的千兆网线接口，但对现在的绝大多数家庭网络配置和需求来说，应该已经足够了



A780R提供的4根天线均可进行270°旋转和90°折叠，可根据布置的情况和房屋状况，使用需求进行调整，在实际使用和测试中，这几根天线在进行调整后，确实能提供很好的WiFi信号传播能力





A780R的网络和安全功能比较全面，支持多种上网方式、多种无线加密方式、支持软件升级、WDS无线桥接、无线中继、防火墙功能等。但其设置相当简单且人性化，例如互联网络与无线设置均采用向导模式，而且在设置频段时会自动分析周围的无线环境进行推荐

在实际测试中，我们根据房间布局对A780R的天线进行了适当调整，使用2.4GHz频段时，在相距1.5m、5m和间隔两堵承重墙且直线距离10m的位置，信号强度分别为57%、51%和38%；使用5GHz频段在相应位置的信号强度分别为73%、68%，43%，信号效果相当不错，而且在针对性调整天线后，还可能获得更好的信号强度。使用无线连接的电脑与通过100Mbps有线连接的电脑（均采用SSD硬盘）进行实际文件传输测试，平均传输速度为5.5MB/s左右。

总结：这是一款安装使用方便，无线性能相当不错的路由器，而且价格应该会相当实惠，当然为了突出目前更受重视的无线应用能力并且节约成本，它也采用了比较务实的有线接口速度，并且没有配置目前中高端路由器中常见的USB接口，可能不适合一些有更高端需求的用户。

精简实用
Bong XX智能手环

■ 青岚

相信很多朋友在佩戴手环时会感觉到交互能力的不足，在占用了手腕这一重要的佩戴位置后，一些特别简单的手环却只能通过手机和用户交流采集的数据，自身只能通过震动与几个显示灯表达一些模糊不清的意义，缺乏与用户的直接交互能力。另外智能手环产品大都强调运动能力，且拥有存储运动数据的能力以脱离手机，如果用户在运动时必须再带上手机才能获取最基本的时间、运动量等数据，显然会影响使用体验。尽管目前市面上也有一些自带显示屏的手环，但价格昂贵得多，待机时间也大幅缩短，是否能有一款在交互能力、用户负担、应用体验方面更加平衡的产品呢？杭州攻壳科技有限公司最近推出的Bong XX也许能给我们提供一个答案。



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆

◆Bong（杭州攻壳科技有限公司）◆已上市◆269元◆附件：充电器、USB连线、表带、说明书◆推荐：关注健康、喜欢简单实用、追求更多交互应用的数码玩家◆咨询电话：无（威信支持）◆相似产品：荣耀手环、Oppo手环等



Bong系列智能手环是内地较早出现的品牌，因此在软硬件配置、外形设计方面有一定的经验和基础，Bong XX采用可换式表带和易拆卸“表盘”式主体，重量与常见手环类似。Bong XX的“表盘”正面带有126个LED灯，抬腕至水平或轻按正中1秒钟后，可显示当前时间，另外还能显示卡路里消耗量（右图）、运动时间，可用手指在正面左右和上下滑动进行信息切换。其信息显示方向与普通电子表一样，比很多长条形屏幕/点阵的手环更符合用户习惯



Bong XX用蓝牙连接手机，仅在手机收到信息或进行同步时连接手机，不会影响其他蓝牙设备使用，且一次充电可使用两周以上。它能够通过手机端App详细显示运动时间、运动状态、热量消耗、睡眠情况等信息



Bong XX的表盘部分采用全金属外壳，拥有30米防水能力，采用触点式充电方式，背部带有方向指示箭头，和表带上的箭头配合识别安装方向。其表带部分则采用防敏感材料，贴肤一侧有很多开槽，便于快速排汗，排水



Bong XX支持多种手机信息提示，可用不同的图标进行区分





Bong XX可通过手机端应用设置了解电量、设置好友互动、闹钟、倒计时等功能，甚至自带打飞机游戏。另外还提供了互动社交、拓展应用等互联网体验能力

Bong XX佩戴比较舒适，重量与常见手环非常类似，手机信息提示能力不逊于常见智能手表，主要差异只是不能直接浏览手机端信息，但其重量、表盘尺寸、厚度等都远小于常见智能手表，而且拥有大部分智能手表难以比拟的出色三防能力和长续航能力。其三防能力让用户在挥汗如雨的锻炼中，放松身心的洗浴时，甚至在泳池和一般的潜水活动中，都无需摘下Bong XX，持续记录活动；而长续航能力则可以让用户在长时间的旅行中无需担心电量，更不用携带充电设备，让旅行更轻松。

总结：这是一款简单实用且价格很好的产品，同时拥有更强交互能力、扩展能力。不过它也存在阳光下显示不清晰等问题，另外如能提供更多个性色彩和表带、增加允许自定义提示等功能的话，应该会更加吸引年轻用户。P

跨平台全格式办公工具
Adobe Acrobat DC

■ 青岚





Acrobat DC有面向不同应用的多个版本，包括免费的Acrobat Reader以及Standard和Pro版本，提供了移动平台和网络应用模式，也有针对企业级部署的解决方案



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆Adobe◆已上市◆标准版315美元/Pro版475美元/30天免费试用◆附件：无◆推荐：需要跨平台分发和处理、协作图文文件的办公用户◆咨询电话：800-744-0438（联通），800-440-0421（电信）◆相似产品：暂无

随着移动互联网及相应设备的发展，跨平台的交流能力越来越重要，对办公和图文交流来说，目前最好的多平台文件格式应该就是PDF了。在多种可用的文件格式中，PDF不仅在兼容性、效果、版权保护等方面的表现都相当出色，而且还拥有越来越强大的原配搭档Acrobat系列，其最新版的Acrobat DC（Document Cloud）不仅拥有出色的编辑能力，而且可以对Office文档甚至是图形文件进行简单处理，成为跨平台多格式的编辑处理工具。



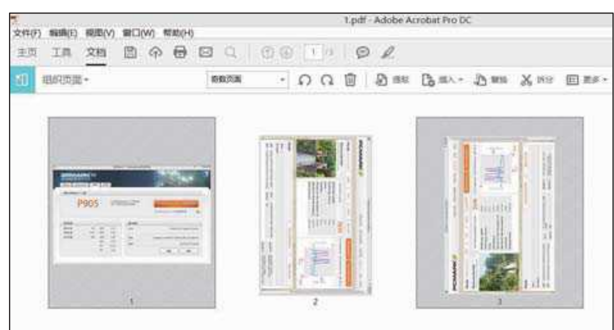
Acrobat Pro DC的主界面分为主页（文档管理区）和工具区，开启文档后会增加一个文档区，在文档管理区中可以查看最近处理过的文档，以及本地和网络存储的文档



在工具区中可以直接使用Acrobat Pro DC的主要功能，可以看到除了基本的编辑处理功能外，网络和多平台协作能力也相当丰富，符合其名称中的“Cloud（云）”概念。目前其海外服务器在内地使用比较不便，未来Adobe会与内地网络服务商合作，为内地用户提供这些功能



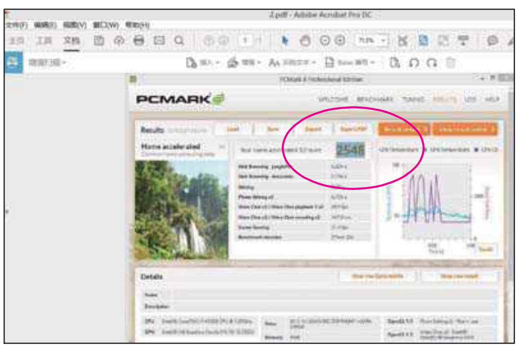
Acrobat Pro DC可以直接使用多种Office文档（需安装Office软件）、图片、网页文件等创建PDF，也可通过扫描仪等设备导入图片，或者直接访问网址、通过剪贴板导入图文文件



Acrobat Pro DC也对之前版本中的一些常用功能进行了增强，例如进行处理多页面PDF结构的“组织页面”功能，可以直接拖动文件和页面进行导入、排列等操作，还能按照特殊规律选择和统一旋转等操作



对导入的图片等内容使用“编辑PDF”功能时，Acrobat Pro DC会自动进行准确度相当高的文本识别，我们可对文本和图像部分进行修改，其中文字部分在编辑时还会自动使用最合适的字体（右图红圈部分）。对于一些清晰度较低或内容比较复杂的图片，还可以使用“图片增强”功能及其中的“文本识别”选项，可获得更好的图文识别效果（下图）



Acrobat Pro DC还有大量新增和改进功能，例如特别适合平面编辑们的“文档比较”功能可以很方便地了解两个版本的PDF究竟有哪些地方不同，会对修改位置和方式进行标注；歪斜图片纠正功能则便于用户使用手机拍照等非正规方式导入图片进行编辑。Acrobat Pro DC不仅从Adobe自家的Photoshop等软件中汲取了不少经验，还可以直接调用Office软件中的功能，对相应文件进行更好的处理。它不仅功能强大，而且应用与操作都遵循着易用、更直观的原则进行设计，即使是没有接触过Acrobat等工具，甚至没有处理过PDF文档的用户，都能够很快入门使用。

总结：Acrobat Pro DC功能强大但更加易用，跨平台多文件编辑的特性使其特别适合有多种资料存储方式的用户，可以直接进行多种文件格式的简单处理而无需安装大量专业编辑工具。P

打开未来之门
从ChinaJoy看游戏平台新趋势



文 | 墨汁做寿
Pier Solar

2015年酷热的夏天已经过去，ChinaJoy的人流也早已经散去，不过相信很多人的脑中，那些美轮美奂的游戏画面，精彩的试玩游戏仍然萦绕不去，不知道有多少人会去注意一下这些游戏正运行的硬件平台？有没有发现一些或许将改变未来游戏形态的新奇的设备和玩法？

在ChinaJoy期间，也是硬件厂商们发布、体验、沟通会的高峰，而且除了展会场馆外，还有相当多的相关活动在周边举行，这几天不仅是一次大型的游戏嘉年华，同时也是游戏相关硬件厂商年度新品、战略集中发布的高峰。由于精力和时间安排的问题，我们不可能参与全部硬件厂商在场馆内外的展示与发布，但这些活动已经足以反映出近期游戏平台的发展趋势和厂商们关注的重点。

Intel

作为目前世界上最大的半导体厂商，同时也是目前消费级PC市场中最重要的处理器厂商，Intel在PC发展中有着举足轻重的地位，甚至可以说整个PC硬件和软件市场，实际上都是围绕着处理器发展的，而我们最关心的游戏平台和游戏软件当然也不例外。在ChinaJoy展会期间，Intel举行了两次最重要的发布活动，而与其共同参与的，恰恰就分别是游戏软件与游戏硬件平台的代表厂商。

移动与轻量化

在7月30日，Intel在ChinaJoy同期举行的“中国游戏开发者大会上”上，启动了一些了游戏领域的合作计划，与微软、腾讯、触控科技、巨人网络、蜗牛游戏等合作伙伴合作，共同为游戏玩家交付强大的平台性能和震撼的游戏体验。其中与各大游戏厂商的合作，都包括了基于x86移动平台的优化等工作，而特别引人关注的就是巨人网络与Intel旗下的Havok公司共同签署合作备忘录，合作开发基于巨人网络游戏“征途”的首款3D手游大作《3D征途》（图1）。

Havok引擎是PC游戏中最早采用的物理效果引擎之一，它无需特殊的硬件支持，可充分利用游戏硬件的能力，和PhysX一样，是目前3D游戏中最普遍采用的物理效果引擎。Havok Vision游戏引擎是Havok公司开发的一款全功能游戏引擎，目前已被广泛用于设计学和游戏开发中，可以让游戏中的物体获得更真实的物理效果。全球已有超过600款游戏大作采用Havok解决方案，包括《星际争霸》《暗黑破坏神》等知名游戏，索尼、微软旗下的Play Station、Xbox平台也广泛采用Havok技术进行大型游戏研发。Havok Vision游戏引擎目前已经不限于PC平台，而是成为了一个跨平台的游戏图形解决方案，由于其与PC平台的关系，对Intel支持的x86移动平台有更好的支持能力。此前巨人与Havok引



图1：巨人网络与Intel旗下的Havok公司签署合作备忘录，合作开发手游产品

擎已在端游领域展开深入的合作。2015年的《仙侠世界2》就采用Havok引擎研发。

Intel合作伙伴关系部总监范若晗女士表示："Havok Vision引擎原生支持Android x86，同时提供了64位支持，这使得IA（Intel Architecture，Intel旗下处理器架构通称）在移动领域一直以来的出色的性能表现得以充分发挥；同时，Havok物理、AI（Artificial Intelligence，人工智能）等核心模块均为IA进行了特别的优化，这使得IA平台可以将Havok引擎的优秀表现发挥到极致。Intel在PC游戏方面的性能分析调试工具也全面支持Android x86平台，相信这将助力巨人网络加速进行移动平台上的游戏研发。"（**图2**）



图2：Intel合作伙伴关系部总监范若晗谈在游戏市场的发展策略

巨人移动副总裁徐博先生表示，随着手机性能的提升，手机游戏市场也逐渐向重度游戏和高质量的3D手游倾斜，手游玩家对游戏视觉体验要求越来越高。"在手游上运用Havok引擎，让我们可以在手机上做出比端游更好的表现效果，同时又能实现流畅的多人对战；出色的物理碰撞效果，可以真实还原桥梁倒塌、大陆破碎的画面，做出电影级的镜头和剧情，以及震撼的大型BOSS战。"巨人在3D MMO类型游戏的开发过程中，将优先选择Havok引擎用以游戏研发设计，致力于打造精品手机游戏，带给玩家最便捷、快乐的移动游戏体验。这款使用Havok引擎打造的全3D掌上征途产品《3D征途》（手机版）将于2015年下半年与玩家见面。游戏拥有电影级的画面效果，刀刀入肉的打击感，并以强交互为核心，真实还原端游大场景下激情PK，万人国战的场面。徐博同时称，"《3D征途》手机版将对Android x86提供原生支持，相信借助Intel的软硬件平台与顶尖的Havok引擎，《3D征途》手机版将重新诠释移动平台上AAA游戏。未来巨人不排除与适配Intel Android x86的手机进行深度的定制合作。"

伴随着移动市场的崛起，中国游戏在技术与硬件领域仍然有十分巨大的潜力和提升空间，随着"移动设备与PC的性能差距越来越小"，巨人网络等游戏公司都在积极向移动互联网公司转型，力图加速移动内容的生态布局。同样，为了适应这一变化，Intel近期合并了移动通信事业部与PC客户端事业群，快速推进其移动平台发展。无论是在游戏厂商还是Intel的规划中，两者的相互支持无疑是加速转型的关键之一。

而在本次的活动中，Intel主推的PC游戏平台也不再是强力的大型PC，而是基于Intel架构的Android移动平台、Intel PC/平板2合1产品、采用Intel锐炬（Iris）/锐炬Pro（Iris Pro）显卡的设备，以及搭载第五代Intel酷睿NUC的微型PC等。这些产品的性能虽然无法与高端PC相比，但对于日常应用和最主流的网游来说已经足够，同时又有自己独特的应用体验，如外形轻巧、操控简单、便携美观等。同时Intel最关注的游戏能力也不再是强大的处理能力，而是实感技术等更新的人机交互技术和体验。

持续进化的高端平台

在7月31日的第六代智能酷睿体验会上，Intel为我们展现的是另一个市场的布局。Intel（中国）有限公司PC和物联网产品总监洪力先生表示："第六代智能Intel酷睿处理器是个人计算的革命，它可以带来更高性能和更低功耗，并为业界领先的产品带来难以置信的精彩使用体验。在此基础上，全新第六代智能Intel酷睿K系列处理器的卓越超频表现，将会点燃广大超频玩家进行DIY的最大热情。无论进行游戏比赛还是多任务处理，全新第六代智能Intel酷睿K系列处理器都展现出无与伦比的战斗力，为超频玩家和DIY发烧友带来极致感受。"

在这发布会上与Intel共同见证第六代智能酷睿面世的是来自NVIDIA、技嘉、华硕、微星、宁美国度等厂商的高层代表（**图3**），这些厂商显然更偏向于高端平台。另外洪力也表示，Intel也在与很多顶级游戏制作组合作，在未来的6～12个月内，将会有很多Intel推动的游戏发布，而随后则会有Intel与高端主板、显卡系统厂商的多种活动，以进一步提升高端PC游戏的热度，为产业界创造更多的商机。

在随后的访谈中，这些厂商代表和Intel一起描述了游戏高端平台的格局和展望。华



图3：Intel公司与其他厂商代表共同见证智能酷睿六代处理器的发布

硕开放平台总经理王俊人表示目前的DIY市场虽然规模有所缩小，但价格却并没有随PC整体市场降低，因为用户们更加追求个性化和极致效能，华硕也专为玩家准备了更适合的产品，提供了声音雷达等特殊的应用。

技嘉主板中国区总经理蓝绍文认为第六代智能酷睿的架构可以消灭目前PC架构中的瓶颈问题，不仅让电脑速度更快，也为运行大型游戏提供了更好的平台，例如GTA5等动辄数十GB的游戏，可以使用更高速的SSD和内存，明显加快驱动载入速度，也会减少游戏中的卡顿。技嘉还通过板载高端音效芯片、网卡芯片等，进一步提升产品的能力。

微星中国区总经理汪玉柏更关注游戏发烧友市场，微星甚至已经停止发展除了游戏本外的笔记本型号，也为游戏主板增加了很多特殊的设计，如按键组合功能等，而更加细化的市场也让越来越多的产品类型各有归属，例如在成功的细化市场策略中，台式机和游戏本就不会产生明显的竞争关系，而是各有用途，用户也会根据自己的实际需要更有针对性的选择。

NVIDIA渠道市场总监周苑女士表示GPU和CPU一样，都处在PC产业的上游部分，都有很多意愿去推动游戏行业。GPU就是为游戏而生，NVIDIA的DIY活动已经不叫DIY电脑节，而是叫DIY游戏节了，未来DIY的机遇就是游戏。在之前电脑整机与配件厂商并不知道要用什么样的节奏来配合这样的推进，在新的一年，NVIDIA会和Intel配合，一起来牵头推动游戏PC的进步，相信可以让这个市场更快发展。

宁美国度总经理王洪涛先生说，宁美国度的主要客户群在18岁～35岁之间，其中90%是游戏玩家，他们更愿意尝试新事物，寻找自己的感觉和价值的体现。宁美国度也愿意提供更个性化的产品，目前用户自行修改搭配的个性化产品已经从最早的20%上升到了80%。

Intel渠道与零售市场部总监杨景洲最后表示，

，而是应该更多地以这种用户为中心看娱乐产品的发展，真正让游戏玩家有更酷、更炫的体验，才是我们所有的伙伴追求的目标。

Intel中国软件和服务事业部、合作伙伴关系部总监范若晗女士的一段话应该说明了Intel未来的游戏战略：“未来的游戏产业在世界范围内都将蓬勃发展，Intel的强项不仅仅在处理器上，我们更看重软件和硬件的协同与融合，尤其在游戏领域，优化的重要性越发凸显。Intel持续回应游戏玩家的需求，为游戏玩家提供超越想象的体验，而与精英合作伙伴携手并进，才能达到目标价值的最大化。”

NVIDIA

在ChinaJoy展会期间，NVIDIA也举办了一次低调的媒体沟通会，除了对最新的NVIDIA GPU和相关技术进行讲解外，还展示和介绍了即将走向内地市场的新一代SHIELD。

在NVIDIA近期的GPU发展中，特别强调了DirectX 12性能，以保证能在最新的Windows 10平台下提供稳定的表现和出色的性能，让使用NVIDIA中高端显卡的PC延续最受欢迎游戏平台的地位。在3D性能之外，NVIDIA所做的工作其实更多，例如已经日趋完善的GeForce Exprience让显卡变得智能化，让没有经验的玩家也可获得最好的使用效果，它可以自动调节最适合的游戏参数、自动进行驱动程序升级，甚至还能识别4K显示器，并将普通的全高清画面进行处理，使其在4K显示器上的效果更细致。另外防画面破损的NVIDIA G-SYNC技术开始支持窗口显示，这一点更加符合很多网游玩家的使用习惯，而早在几年前就推出的3D Vision在目前的VR浪潮下，正越来越体现出自己的价值（**图4**）。当然这些3D速度之外的能力，大部分也要基于NVIDIA GPU强大的性能才得以实现。

也许是受到了两大主机厂商顺利进入内地市场的鼓励，本次NVIDIA也拿出了最新的SHIELD，并表示已经在为进入内地市场做准备。新SHIELD实际是一款Android智能机顶盒，但在视频服务之外，它更拥有强大的游戏能力，而且这些游戏以最时尚的“云”游戏模式运行。在现场展示中我们看到了大量原来不敢想象的游戏流畅运行在轻巧的SHIELD上，例如高画质的《DOOM3》（**图5**）等。当然它也拥有语音服务等很多Android或者google强力推动的新功能，不过由于内地的特殊情况，这些服务很可能在内地版中取消或者使用其他厂商的类似服务替代。

VR与3D显示

在本次展会中，大量展台提供的配套VR设备（**图6**）让人感到新交互时代已经越来越近了。而相对于我们已经熟悉的Oculus VR等海外厂商产品，内地VR厂商成就的展示更让人惊讶，内地厂商在VR领域与国际领先厂商的脚步其实非常接近，甚至很可能是游戏





■图4：VR技术是NVIDIA的关注重点之一
■图5：NVIDIA工程师演示在SHIELD上运行云游戏





■图6：最近大软非常关注的《虎豹骑》也支持VR眼镜了

■图7：VR空战座椅可以让玩家体验真实的空战效果，不过和真正开飞机一样，对身体有一定的要求

■图8：开发者正在展示全部使用VR设备控制的国产FPS游戏





硬件领域中最接近的。

作为VR核心技术的提供厂商，睿悦（Nibiru）在ChinaJoy期间举办了多次高峰论坛，并且拿出了相当震撼的VR解决方案——带360度旋转座椅的VR空战座椅，与手柄和VR眼镜配合，可以让用户获得非常真实的空战体验（**图7**）。而在游戏软件方面，简单的VR眼镜也不再是厂商追求的唯一目标，在近期的游戏展示中，开发者穿着模拟步行装置、手持模拟枪支、头戴VR眼镜的场景（**图8**）说明，国产游戏的VR时代也离我们不远了。

另外我们还看到了内地游戏和应用厂商在VR方面的努力，面向世界范围内虚拟现实开发者的全球行业模拟应用大赛（GISA）正在如火如荼地进行着；近日奇光影业与睿悦Nibiru展开战略合作，将为用户打造虚拟现实（VR）电影内容。

根据Digi Capital今年8月最新预测，到2020年全球VR市场规模将达到1200亿美元。市场研究机构BI Intelligence也给出了“2020仅年头戴式VR硬件市场规模将达到28亿美元，未来5年复合增长率超过100%”的统计。在高速发展且前途广大的VR市场中，会有多少来自内地厂商呢？我们将拭目以待。

在另一个大幅提升用户体验的交互领域——3D显示方面，我们也看到了很多相当有新意的产品，在CES上广受关注的3D BOX开始进行众筹，其特殊的可折叠结构便携易用（**图9、10**），特别适合搭配移动智能设备，为我们带来了全新的使用体验。

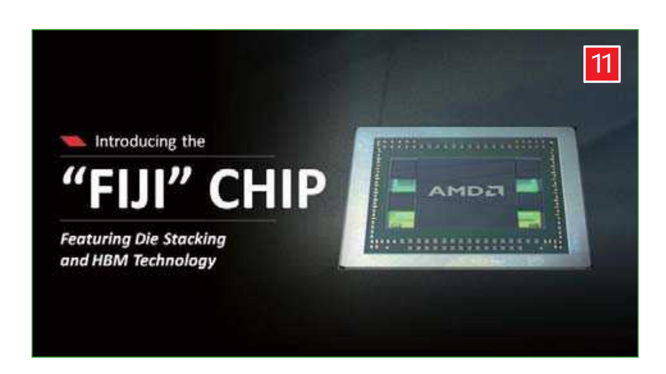
AMD

AMD仍然是目前唯一为玩家提供处理器和独立GPU两大游戏配件的厂商，在ChinaJoy的AMD展台上，最受关注的无疑是其最新的Fury系列显卡产品。AMD也与腾讯合作，在60英寸4K分辨率3D显示器上通过《怪物猎人OL》展示了这一产品非常出色的图形效果。





■图9、10：3D Box是一款可折叠的便携式3D显示设备，创意相当新颖，效果也很不错



■图11：AMD采用HBM显存的Fury系列显卡

在展会期间，AMD全球副总裁兼大中华区董事总经理潘晓明先生接受了媒体的访问，和前文中Intel、NVIDIA的高层发言人一样，他的话题也更多地围绕着AMD在性能之外的技术，例如AMD的FreeSync（显示变频）技术、LiquidVR虚拟现实功能、宽域（Eyefinity）多屏互联能力。

AMD提出的"游戏，由此不同"的口号，就是因为在这个新的IT时代，用户需求与应用模式在不断改变，软件应用在持续升级，硬件生态系统必须与时俱进，不断创新，才能满足用户的应用需求甚至于引领用户的消费趋势，例如通过FreeSync使游戏帧速率与显示器刷新率保持同步，避免画面撕裂，也让人眼更加舒适，而LiquidVR虚拟现实技术则是利用了Fury系列显卡出色的GPU计算能力来实现。

另外AMD正在积极发展的HBM（高带宽内存）技术（**图11**），不仅可获得高达4096bit的超高位宽，也借此实现了旗舰显卡的小型化，节约机箱空间，或适应机箱小型化的趋势。同样，AMD的Carrizo核心新APU在性能之外，也更关注以更小的面积和更低的功耗提供更好的平台解决方案，让集成厂商和用户可以更容易购置、安装和使用。

AMD也十分重视与游戏厂商的合作，将双方的优势进行充分结合，打造游戏市场双赢的局面。AMD多年来还坚持赞助国内各种大型电子竞技赛事，如《逆战》逆联赛、Dota2高校争霸赛、DOTA2 Ti5国际邀请赛中国区预选赛等，在这个过程中，AMD充分利用自身产品优势为选手和战队提供出色的电竞平台和设备，同时在赛事举办过程中，可以进一步加深与游戏厂商的合作基础，更加了解彼此的优势，为今后更好地服务玩家做准备。



戴尔

作为很可能是最著名的游戏PC品牌，戴尔Alienware在ChinaJoy上主题是"为游戏而生"，并且强调游戏即为艺术。Alienware认为独立游戏世界的表象和玩游戏的方式是两回事，就像正在玩游戏的人与观看玩游戏的人的感觉想法不同一样。科技跨时代的游戏领域，真正享受一款史诗级的游戏"大作"是可以在多种的游戏环境下进行的，不同的游戏终端解决方案会带来完全不一样的游戏体验。也就是说玩游戏不光要游戏本身，还要追求更出色的游戏体验，这完全说明了Alienware为什么要在游戏PC中植入那么多针对游戏操控和体验的细微设计，还在PC外形、装饰方面那样下工夫。

戴尔并未设置自己的展台，而是为完美世界和NVIDIA展台分别提供了Alienware和最新的游匣7000游戏笔记本和"机皇"Alienware Area51（**图12**），前者主要用来展示完美世界运营的《Dota 2》《PANZAR》《诛仙3》等游戏，而后者则展现了NVIDIA GeForce显卡的强大性能，用来进行电竞比赛。虽然戴尔并未对其这样的安排进行说明，不过游戏笔记本应对主流游戏，特别是网游，游戏台式机则面向高端游戏和专业电竞，其市场定位还是表现得非常明显。这一布局与前述的Intel等厂商相当类似。

联想

联想在ChinaJoy上主推最新的游戏笔记本子品牌"拯救者"，同时也继续展示"老牌"的游戏本产品线小Y。而在产品线划分中，配置更高端的"拯救者"被提供给空中网作为坦克世界的电竞平台（**图13**），而小Y则更多地针对普通玩家进行游戏展示。尽管联想没有召开媒体沟通会，就其最新的游戏平台策略进行什么说明，但从其产品分配来看，未来的产品线划分，市场定位应该已经比较明显了。

AOC

在手游和游戏笔记本大行其道的本届ChinaJoy展会中，AOC仍然提供了530台显示



■图12：用于展示最强性能和进行电竞比赛的Alienware Area51
■图13：用于网游电竞比赛的拯救者笔记本



■图14：久游展台的沉浸式游戏体验间

器供暴雪、蜗牛、完美世界、巨人、盛大、九城等游戏厂商和硬件厂商展台使用。从数量上看，确实比前几届要少一些，应该可以说明ChinaJoy展台中使用的台式机数量在减少，不过从型号上看，其高端子品牌卢瓦尔（LUVIA）系列的产品LV243XIP、LV273HIP及最新推出的旗舰款LV323HQPX、专业电竞显示器G2460PG/GB等所占比例相当不小，这些产品大多有G-SYNC防画面撕裂技术、高刷新率、出色图像质量、超高分辨率、超大显示面积等特色，可以为玩家提供更加专业的游戏平台，以及更加出色的游戏体验。而有些厂商更是利用显示器的VESA挂架将其与其他设备组合，创造出了更舒适的沉浸式游戏间（**图14**）。

另外一些手游展示台中，也在用有线或无线方式将移动智能设备的游戏图像展示到大屏幕显示器中，以便进行游戏展示，同时也让手游的游戏效果更加震撼。很显然，对玩家来说，显示器其实并不一定与台式机划等号，而且在移动游戏平台越来越发达的今天，各种显示器，特别是游戏显示器，仍然是非常好的游戏伴侣。

国产游戏主机的闹剧

在ChinaJoy展会的前后，国产游戏主机也又一次成为热点，但它们的前景可能远没有前面提到的游戏平台新发展那样美妙。

众所周知，由于某些复杂的历史环境因素影响，在很长的一段时间内，国内的主机游戏产业始终没能走上健康良性发展的道路：从上个世纪80年代一直到21世纪初，尽管没人会否认市场的热度，但这个行业给国内用户带来的印象永远是“90%以上的灰度”——没错，居住在北上广深等大城市的玩家肯定都清楚自己身边存在着已经有将近三十年经营历史的游戏机小铺，虽然如今大部分不满足于PC想要尝试主机游戏的朋友首选的购买渠道已经是淘宝一类的在线C2C平台。同时我也相信，对于绝大多数经历过红白机时代的弟兄姊妹们来说，游戏机广告登上电视频道绝对不是什么陌生的记忆——只不过那些产品都挂上了“学习机”“多功能影碟机”一类的幌子而已。然而尽管如此，当我们重温这些难忘的昔日印象时，“并非主流”恐怕依旧是我们不得不承认的事实——举个最简单的例子，撇去那些无聊的挂羊头卖狗肉不提，我们又在几时见过索尼、任天堂与微软这些真正的主机大牌在国内大规模投放广告？答案想必诸位心知肚明。

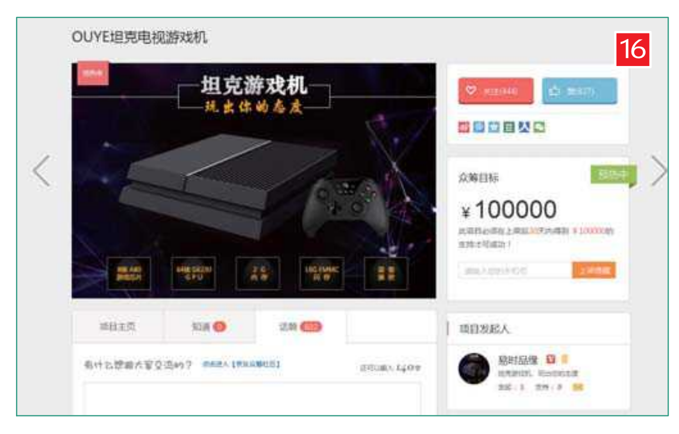
显而易见，面对这样一片大有希望值得开垦的市场，抛荒无疑是极为不明智的。从21世纪的第二个10年开始，众多依旧保持着进取欲望的游戏主机厂商纷纷动起了再来试水的念头（**图15**），之后发生的一切诸位想必都不陌生——束缚国际大牌厂商与国内主机玩家几十年的游戏机禁令终于开始松动，行货版XBOX ONE以及PS4终于堂堂正正地走入了国门，我们终于见到了“在连锁超市里购买行货主机游戏”梦想成真的一天。虽然明眼人都不难看出，目前国内的正牌主机行货市场依旧有无数必须克服的困难要解决，但恐怕无人会否认这是值得肯定的第一步；不过，和历史上绝大多数伴随新规定诞生的商机一样，这次游戏机禁令变革的收益商家绝非仅仅是微软和索尼，许多在灰色市场中蛰伏已久的厂商同样也在蠢蠢欲动，至于它们拿出的成果，好吧，让我们换个姿势来围观一下：

“坦克”主机背后的兴衰沉浮

OK，故作正经的铺垫暂告一段落，现在让我们换上戏谑调侃的口径：我相信，只要是对游戏主机多少有些兴趣的朋友，看到上面这个子标题都能猜得出接下来要讨论的是个什么玩意儿——没错，当代国内电子产业山寨文化的集大成者、众筹平台乱象的杰出代表外加2015年年度“只为贩剑”及“专供制杖”的“电视游戏主机”标志性产品——“坦克”游戏机（**图16**）总而言之，



■图15：一款近期试水掌机市场的游戏机，背后有大牌游戏厂商的支持，但相信更多的免费Android游戏也是一大卖点



■图16：“坦克”游戏机在众筹预热阶段就几乎被差评淹没


■图17：模仿FC架构的小霸王学习机看起来确实有家庭电脑的样子，其手柄上的连发键应该算是原创


■图18：原版FC也可以连接键盘，否则全称怎么叫“Family Computer”呢

只要这个鬼东西正式完成众筹堂皇上市，那么以上这堆奖项绝对可以名正言顺地纳入囊中——谢天谢地，这些梦魇如今总算已经都化作了浮云，京东在这场闹剧里总算干了点好事。

关于“坦克主机”的话题，在这边我不想讨论太多——稍有常识的朋友都能看出，此物完美地融合了PS4的主机造型、XBOX ONE的手柄外观、OUYA主机（一款基于Android系统的短命众筹硬件产品）的命名方式以及任天堂Wii U的卖不出去，浑身上下洋溢着“再捞一把就跑”的功利气息，堪称不良风投产物的标志范例。显而易见，如果是放在主流游戏主机能够正常营销的标准市场中，这种粗制滥造的产品势必会被索尼和微软前进的车轮直接碾碎，不过——且慢，当今国内的游戏主机市场不是已经逐渐露出正规化的黎明曙光了吗？为什么这种螳臂当车的产品依旧会大言不惭地继续登台亮相哩？

要想解释这个问题，时间回溯恐怕是必不可少的——从玩家的视角来看，要想谈论国内的游戏主机市场，以“其乐无穷”这一广告词闻名圈内的小霸王“电脑”（**图17**），或者叫“学习机”绝对是无法忽略的。虽然从商业行为的本质来看，这家来自中山的电子企业无疑是盗用知识产权非法牟利的现行代表，但话又说回来，如果没有当年小霸王对任天堂FC（Family Computer）（**图18**）的反向工程以及廉价普及生产，这种风靡全世界的8位游戏主机绝对不可能成为国内玩家的童年记忆——要知道，尽管工艺水平算不上先进，但红白机在刚刚上市的时候售价足有14 800日元之巨，再考虑到当年泡沫经济尚未破灭的日元汇率以及那个年代的外贸环境，指望正版FC能在国内成为电子游戏主流机种绝对是痴心妄想。

实际上，尽管对于如今的主机玩家来说可能有些难以置信，但如果从客观的角度来看，从8位机成为主流的第一代，到接受XBOX 360的上一代玩家为止，我们国内的主机游戏发展历程基本上就是一部盗版的编年史——最早的红白机不用多提，进入16位主机的时代之后，任天堂的SFC凭借着强大的软件阵容顺利在日本本土压制了SEGA的MD，然而在国内却完全是另一番光景——在那个年代，被民间玩家爱称为“立体机”的MD几乎就是16位游戏主机的代表，这其中固然有民间媒体推波助澜的功效，但归根结底，傻大黑粗的MD之所以能够夺走红白机玩家的欢心，归根结底还是盗版的功效——资历较浅的朋友不妨去查查“小教授学习机”和“新天利DVD”（**图19**）这两个关键字，虽然属于管中窥豹，但基本上也能一瞥当年主机玩家的真实生态。

相比之下，16位机时代的任天堂的凭借定制的处理器芯片让习惯于反向工程用现成芯片组装盗版主机的山寨厂商无从下嘴，最终成功确保了SFC的正版地位，代价就是让国内的玩家对任系硬件的崇拜完全缺失了一环——而且还是老任最成功的传统主机，不过这又有谁在乎？

后来，从PS登场的32位机时代开始，随着硬件设计水准的不断提升，盗版游戏主机变得越来越困难，平台厂商总算是守住了自己的辛辛苦苦开垦出来的市场占有率阵地，结果盗版势力思路一变，开始用直读芯片和烧录卡一类的“Add-On”装置继续从主机厂商含辛茹苦打拼出来的自留地里捞油水。在那个时代，尽管“游戏机必然是原厂出品”的“专业玩家”心态确实滋养了不少主机用户的自豪感，但如果你提及“正版游戏”的话题，保准会让他们以看外星猴子的眼光打量你——对于他们来说，5块钱一张的盗版PS2游戏DVD是天经地义的存在，碰上不满意的游戏掰盘飞盘纯属家常便饭，当时采用特制载体几乎只能用正版的主机？有啊，NGC和DC（**图20**）都是代表，不过它们都死了，还有什么疑问吗？

所以说，从红白机到XBOX 360，无论是硬件还是软件，国内主机游戏市场始终无法摆脱——或者还是让我们直面一点现实吧，这个沉疴已久的市场始终都以盗版作为核心驱动力不断前行。显而易见，既然病态环境已经存在了如此之久，指望凭借一代主机顺利扭转主流用户的消费意识是完全不显示的；不仅如此，随着近年来游戏行业的新变化，刚刚踏上正规化道路的国内主机游戏市场又面临着全新的威胁——实际上，这份威胁诞生的时间，恐怕更要远远早于我们的预料。



■图19：有家名叫“新天利”的厂商推出的影碟机是个异数，不是因为它兼容的是MD的游戏，而是世嘉似乎真的给过它授权

■图20：作为DC的游戏载体，GD-ROM成功地遏制了盗版的流行，但也是造成DC平台在内地市场的失败重要原因

■图21：直到现在，丁果A320“模拟至上”的思路依旧存在着后继者





从丁果到蜗牛：敢问路在何方?

“我问你，PSP买哪个牌子好啊？”别笑，早在2006年的时候，这个笑话就已经在国内主流C2C平台上流行一时——甚至直到今天，你在淘宝的搜索框中输入“PSP”这个关键词，依旧可以在筛选栏中看到一大堆“品牌”标签，问你怕未？

如果说直读芯片和烧录卡还算是依附在正规主机产业链上的灰色榭寄生的话，那么便携平台运行模拟器技术的发展绝对算得上是为盗版商指明新大陆的铁线虫——起初，智能手机尚未诞生，PSP依旧是垄断随身娱乐（不仅仅是游戏）设备领域的霸主，看到新利润增长点的山寨厂商纷纷东施效颦，推出了一大堆可以运行模拟器的所谓“MP4”硬件产品。尽管大部分产物凭借糟糕的手感与低劣的硬件让游戏功能最终变成了可有可无的添头，但至少在规模上已经完全形成了消费市场的铺垫与建立，C2C平台的PSP品牌乱象就是最好的证明。

当然，我们不能否认，在这股泥沙俱下鱼目混珠的盗版浊流中，确实存在个别算得上良心的特例产品，例如丁果A320（**图21**），它的外形结构明显模仿任天堂GBM，但凭借水准以上的手感、相对出色的硬件素质、低廉的价格以及最重要的——可圈可点的固件扩展性，在国内外的模拟器玩家以及Geek手中，这款名不见经传的设备曾经散发过出乎一般人预料的光辉。然而即便如此，即便作为模拟器平台算是合格产品，我们依旧无法否认在本质上这部设备依旧是摄取成熟主机软件余烬发光发热的小众玩物罢了，作为怀旧之选当然问题不大，但指望让它去开拓新市场建立品牌形象……你把地球仪拿来，咱们再来讨论讨论世界和平吧。

随着SONY掌机市场的降温，“哪个牌子的PSP比较好”已经逐渐变成了不入流的冷笑话，但那种死而不僵的盗版思路依旧被传承了下来，且又有了全新的发展——没错，我指的就是Android平台那些层出不穷的“免费”游戏——和当代主机甚至PC平台相比，移动智能设备平台的盗版率更是高到了完全无法估量的程度，当然对于游戏厂商来说这不算大麻烦，至少在短期内依靠内购系统养活自己依旧不是大问题。但在那些山寨游戏平台厂商看来，映入眼中的完全就是另一番奇景：我带着运行Android系统的游戏硬件（手机/掌机/机顶盒/所谓的TV主机）到来，我看到了大群大群听闻“游戏机解禁”新闻的无知消费者，我用成百上千（不要钱）的模拟器游戏以及数不尽数（看似不要钱）的Android游戏征服了他们的钱包，至于以后该如何发展，那是我的自由，你奈我何？

现实就是如此荒谬，却也是如此合情合理——长久以来，被盗版软硬件扭曲了消费观念的一般购买者早已习惯了“廉价至上”的心态理念，在他们看来，游戏只算是茶余饭后的娱乐消遣，花钱购买简直是岂有此理。正因如此，众多看到有利可图的不良商家才会一拥而上，打着“海量游戏，免费下载”的牌坊招摇撞骗——就像他们在Q&A互动中挑明的一样，“走向大众消费群体的脚步不会因为主机玩家的意见而停下来”，换句话来说，这些所谓的“新形态的电视游戏机产品”完全就没有考虑到核心玩家的需求——甚至连他们眼中的目标消费者人群，也就是所谓的“大众消费群体”也完全没看在眼里，否则他们为什么要用偷换概念的宣传辞令来混淆视线欺瞒用户？

归根结底，游戏主机市场的开拓并不是一蹴而就的简单商业投资，全无远见只会逐利的厂商或许可以凭借投机取巧的伎俩赚取一时一刻的暴利，指望能够借此建立产业链注定是全无可能的妄想。如今那些所谓具有“中国特色”的、基于Android平台的“TV游戏设备”，实际上仅仅是国内游戏专用设备畸形市场厚积薄发的又一波闹剧而已，注定不会长久——事实上，那些以此为业的山寨主机厂商恐怕压根就没把这片市场看作可以持续发展的良性市场，他们考虑得更多的恐怕只有“这波争取不亏”“下波换个热门新噱头接着忽悠”而已，至于这个所谓的“下一波”究竟是AR、VR还是其他概念，恐怕时间会很快告诉我们答案。P

Windows 10 这次你值得拥有

文|李渊

在这个多元化的世界中，一个产品想要在某个领域做到一家独大是一件非常难的事情。无论你是否承认，在为数不多的行业领军者中，微软旗下的Windows操作系统在其所覆盖的领域内，直至今日，仍旧是无人能敌的。

2015年，顶着隔代产品更加优秀光环的Windows 10如约而至。截止8月21日，来自分析公司GoSquared旗下的Global Metrics服务收集的数据显示，Windows 10自7月29日正式发布以来，全球已经有15.67%的电脑安装并运行了Windows 10，大约在5000万至6700万台之间，而在整个Windows生态中，十代目的市场份额也已经提升至了13%。

微软的最终目标是在2017年实现Windows 10全球10亿台的装机量，从目前的数据统计情况来看，作为微软史上用户更新速度最快的操作系统，Windows 10显然是赢得了一个开门红。

我们先回答各位最感兴趣的问题，Windows 10是不是值得被安装和使用？为什么？就笔者从正式版推出近一个月的实际使用状况来看，加上网络中的反馈，我可以大声的告诉你：“升吧！”那么，为什么呢？



从Windows 8到Windows 10：沉默中爆发

现实一点来说，错过移动智能设备和系统发展第一轮热潮的微软，在Windows 7走向Windows 8时，为了赶上业界的发展步伐，也是为了从一个单纯的软件、系统商跨越到软硬件相结合的厂商，一口气发布了面向多个平台的操作系统，其中就包括了Windows RT和Windows Phone两大平台。

通过Windows RT，微软发布了消费级的Surface RT，试图在传统PC市场日渐衰落之时，为广大OEM合作伙伴展现未来移动智能终端操作系统的一个新方向，也要向消费者表达整个Windows生态不断前进与改进的心。只可惜的是，作为硬件产品的Surface赢得了不少喝彩，而缺少对桌面应用支撑的RT系统，因其不伦不类而不受开发者青睐，只落得一个草草收场的局面。

这边的Windows Phone生态相对RT要好一些。从一开始推出时，市场占有率一口气超越了黑莓来到了仅次于iOS、Android的位置，而且从人气、系统优点以及市场期望来看，Windows Phone曾被业界和消费者给予厚望，但在随后的发展过程中，前进思路不明确、诺基亚和HTC这些铁杆伙伴在市场中的落寞、混乱的产品线和一系列作死的市场操作行为，让如今的Windows Phone在市场中所处的位置越来越尴尬。

此外，在桌面操作系统市场中，Windows 7占有率的居高不下也让Windows 8的推出显得格外尴尬，这样表明Windows 8的功能进化对消费者并不构成真正的吸引力，加上受到媒体对RT系统尴尬的指责，Windows 8在对移动终端功能性的支持中又屡出昏招，让外界开始对微软的发展有了更多的质疑。

就在这样的背景下，微软选择了沉默。因为纳德拉治下的微软急需一款产品证明公司是否有能力继续保持创新、继续引领整个业界的脚步，而他本人也需要证明他的上任是一个正确的选择，而围绕着旧产品去不断的争论，是没有意义的。于是，一个新的思路开始从微软内部逐渐蔓延开来。

最后一个版本的Windows

北京时间2015年1月22日凌晨1点的雷德蒙德，微软新一代拳头产品Windows 10首次亮相，整场发布会围绕着“One Microsoft”将Windows 10的特点逐步介绍。而在接下来的几个月中，Windows 10是整个Windows生态圈中“最后一个版本”的言论与思路也从微软内部逐步弥散在了整个行业乃至于普通消费者群体中。

之所以称其为最后一个版本的

















左上 无论你是传统PC用户还是日常多倾向于移动办公，Windows 10都能满足你的需求
左中 摒弃了鸡肋的RT系统，将Windows Phone、平板电脑和笔记本产品归为同一个平台后，移动智能化浪潮下的Windows有了前所未有的新面貌
左下 Surface RT的诞生让我们见识到了作为软件商的微软在硬件设计方面的功底
中上 留给Windows Phone的时间和空间不多了，Windows 10时代微软能做的更好么？
中下 一个Windows的概念已经成功的在Windows 10上初现端倪
右上 将系统作为服务来看待，更多的收益也将来自于更好的软件服务
右中 开始菜单回来了，更好的与Modern UI相结合，APP的即时推送也更加方便
右下 免费升级是微软给Windows 10注入的一针强心剂，也是整个系统服务化的一个特点

Windows操作系统，并不是说Windows就此结束了成长期，而是整个操作系统从此转为了一种全平台式的服务而不是以单纯操作系统的形态出现在用户电脑中。

“一旦你的设备升级至Windows 10后，我们将持续提供技术支持，直到设备的寿命周期结束，而你并不需要为此额外付费。Windows 10的体验将是以逐步改进的形式存在的，而且是处于一直提升的状态。当我们准备好就将直接提供新功能，而不必等待到下一个版本发布，我们将视Windows为一个服务”，微软 Windows 主管 Terry Myerson如是说。

这也就是微软所提及的“One Microsoft”的意义所在，无论你使用的是PC版本的还是覆盖了移动智能终端的Windows 10都将时刻保持统一的版本状态，而不仅仅是资料层面的云端时刻共享同步。

对于开发者来说，今后只需要开发一个通用版的APP，就可以在包括PC、平板电脑、手机、Xbox乃至于物联网设备中共同使用，从而省去了不停为新版本匹配的麻烦。

退一万步说，即使未来微软吃书，还将推出Windows 11、12的话，它也仅仅只表明了系统的版本号，而系统将会以自动更新的形式来获取新功能，而非功能性的整体更迭。

在妥协中不断前行

Windows 8之所以不受行业和消费者待见，更多的原因在于进军移动终端时过于激进的想法与做法。开机直接进入Modern UI、强行删除开始菜单、并不完全适用于传统PC操作习惯的侧边栏操作模式等等，都让不少非移动终端PC用户对Windows 8嗤之以鼻，进而重新回到了Windows 7怀抱。加之微软宣布将会终结Windows XP的生命并结束技术支持，大量从XP系统升级而来的用户因为对Windows 8的不适应性转而使用了Windows 7，更加剧了新系统在整个市场地位中倒挂的形态。

随之，微软推出了Windows 8.1系统，对市场和消费者诟病已久的多个系统设定进行了调整，事实上，这也只是微软对市场、Modern UI对传统桌面的一种妥协，不得已想要留下一部分用户的做法，当然也可以作为是为Windows 10推出的铺垫，因为当你真正上手Windows 10之后你就会发现，新系统几乎消除了Modern UI的痕迹，只留下了一些或关乎于系统美化或面向平板用户使用系统习惯性的表面文章，这也说明了Windows 10已经从Windows 8式的跨平台系统变成了一个统一风格与发展方向的全平台方案，虽然失去了独有的魅力，但却更贴近了所有人。

大改动

对于使用Windows 7及以下版本系统的用户来说，Windows 10不仅仅是变得更加好看了，也进一步的向他们展现了更传统的Windows系统是如何将传统PC与移动智能终端相结合的，尤其是国内广大依旧在使用XP系统的用户。而对于Windows 8/8.1用户来说，首次使用Windows 10同样会有眼前一亮的感觉。

首先，从系统桌面UI设计和功能区

块重新定位来看，Windows 10取消了Windows 8系统中评价褒贬不一的左右隐藏式“贴靠”侧边栏设计，将开关机、进入系统设置以及程序切换功能回归到了传统的开始菜单以及新的任务视图中，同时用户的视觉焦点也再次回到了传统的下侧边栏中。Windows 10的整体UI设计得到了进一步的扁平化，并且不再过分强调Modern化的作用，而是将它隐藏在开始菜单以及平板模式中，并且允许用户根据自身情况进行自由切换。更重要的是，Modern界面不再直接全屏化的强制要求，而转为使用时的窗口化，从视觉和功能上也更让用户接受。

其次，原先开机就必须进入的Modern界面也完全被整合进入了开始菜单，这点也能看出来微软同市场博弈后的妥协。新的开始菜单整合了全新的系统设置界面，并将.EXE应用与应用商店中下载的应用设置在了一个界面中，从视觉层面上来看，传统的.EXE应用与APP并排放在一个界面中并不违和，APP的色块大小也可以自由调整，从而减少了开始菜单臃肿的情况，另外能够自动更新内容的APP界面，更顺应了目前主流的消息推送模式，让传统PC用户也能感受到时代的进步。

最后，从性能来说，相比Windows7/8/8.1，Windows 10开机时间的缩短、更好的硬件加速、更流畅系统体验、改进的电源管理、最多提升游戏性能50%的DirectX 12等系统性能方面的大幅提升，是以宏观角度推荐用户使用Windows 10的主要原因。

小惊喜

除了大范围的系统UI、战略性质的功能改动之外，微软为Windows 10也带来了不少日常使用中的惊喜功能。

微软力推的人工智能助理Cortana从Windows Phone来到Windows 10后，性能有了不小的提升，工作范围也更加广泛，除了常规的日程安排提醒、查阅文件资料、新闻推送等功能外，Cortana更是直接同开始菜单站在了一个功能区域为用户提供即时搜索和语音对话功能。尤其是搜索功能，用户不仅可以快速查找系统内的文件和资料，也可以获得来自应用商店和网页搜索的结果，而且搜索方式相比以往更加快捷和有序。再加上可以陪你解闷娱乐化倾向更浓的小冰，可以说Windows 10的人工智能程度更进一步得到了提升。

熟悉Windows 7文件管理系统的用户一定会对它过于简洁的界面设置所诟病，这样的界面不仅浪费了过多的屏幕空间，而且用户所需要的关键功能也被隐藏了起来。好在Windows 10将这点改了回来，除了将被移除的“向上”按钮恢复，文件管理窗口的顶部，你会看到以Ribbon界面排列的功能按键，查找和点击都非常方便，新的分享按键也让在不同应用之间移动文件变得更加简单，而文件复制和剪切的界面也会集中放在一个窗口中，相比之前凌乱的方式优化了不少。

右下角的系统托盘部分改动也较为明显，最大的亮点在于全新的动作中心。这有点像智能手机中的通知栏，即使你是一个传统PC用户，也将在这里获得包括系统更新、邮件通知等即时推送功能。除此之外，包括切换平板模式、免打扰、便签、定位、设置这些偏向移动设备的功能也有所体现。

对于使用多屏的用户来说，Windows 10留给他们的惊喜更多。Windows 7/8/8.1虽然都在多显示器支持方面有了各种各样的设定，但只提供了延伸和复制两种简单模式显然是不够用的。而在Windows 10中，多屏支持得到了强化，不同显示器可以拥有不同的背景，图片也能跨越所有显示器进行拓展现实，此外，系统的任务栏现在也能够出现在多台显示器上，窗口贴靠也拓展到了屏幕四角，而不是限制在了左右两侧。

IE系列浏览器被淘汰几乎是整个



上 向以往割裂屏幕色彩混乱的开机画面告别吧，Windows 10就是这样简单有力









左上 Modern UI可大可小，这样设计的开始菜单保有功能性的前提下也不会过于臃肿
左下 一个既能掌握你使用习惯又可以陪你插科打诨的个人智能助理
右上 全新的动作中心更像智能手机的通知栏，让系统随时通知你所需要处理的事项
右下 多任务处理和分屏操作也是Windows 10的所擅长的绝对领域

上左 平板或笔记本产品和智能手机都能使用Windows Hello来使用人脸解锁
上右 多任务处理依旧是iOS系统在平板电脑上做的不好的环节
下左 想要在生产力层面挑战Windows，苹果还有一段路要追赶
下中 无论是传统PC还是移动端的Windows 10这次都会让你更满意
下右 Windows 10 Edge是否能超越一干强力对手，还需要假以时日来证明











市场所表现出来的一致态度，所以这次微软在新系统中提供了Windows 10 Edge，在日常体验中Edge的流畅度、对流媒体格式的支持等都不逊于Chrome等人气浏览器，但目前版本插件支持过少，功能相对简单的情况依旧存在，用户可以选择等待新版本或者与主力浏览器搭配使用。

iOS 9 VS Windows 10

在RT系统被废黜，Surface家族统一使用Windows系统后，Windows 10的移动端性能要求就被提到了一个新的高度，而虽然Windows 10面对的首要挑战者依旧是Mac OS X系统，但对于广大普通消费者而言，他们的选择产品时并非从系统角度来考量，而更多的是以设备为中心，所以我们在这里就Windows 10和iOS 9就平板模式做一个简单的系统层面对比。

从最直接的锁屏界面来说，两个系统都提供了日期、时间等元素，iOS 9为向右滑动解锁、Windows 10为向上。解锁模式上iOS 9提供了指纹和密码解锁两种模式，而Windows 10则提供了包括密码解锁、图片密码解锁、Windows Hello在内的多种解锁模式，可使用人脸识别的Windows Hello更具科技感，安全性也进一步得到了提高。

主界面中，Windows 10在切换到平板模式后，系统会跳转的Modern UI界面中，用户所有安装的应用都将以色块的形式存在，相应的，开始菜单也简化为了开关机功能。这与iOS 9所呈现的感觉几乎没有太大差别，都是将用户的主要视线放在桌面的应用上，方便直接调取和了解信息推送。

多任务是平板设备生产了的直接体现，这点上Windows 10就比iOS 9做的要更好。在Windows 10的平板模式下，所有应用都以全屏模式打开，但用户可以用分屏的方法来同时使用多个应用，还可以在同一块屏幕中查看多个任务即时状态，而iOS 9最多只能出现两个应用同时使用，屏幕比例也只有3:7、5:5和7:3三个模式，而且能够使用分屏模式的应用也寥寥无几。

加上前文我们所介绍的一些Windows 10的功能改动与新增，Windows 10的平板模式在多任务处理、浏览器、文字输入以及锁屏功能上表现更佳，而iOS 9的特点则集中体现在了更简洁直观的主界面、控制中心等方面。如果你是一个移动终端轻质用户，iOS是可以胜任一些日常娱乐需求的，但如果要上升的生产力工具这个层面，Windows 10几乎是你的唯一选择。

Windows 10：这次你值得拥有

再次回到文首我们回答各位心中的疑问，如果你使用的是Windows 7以下的系统，那么升级Windows 10并不只是因为在功能体验上的全新感受，更多的也是为个人系统和信息安全性的考量，所以如果你还在使用Windows XP请务必尽快升级。

如果你是Windows 7用户，或许曾经因为Windows 8/8.1的各种不如意回滚到了7，那么你可以放心将系统升级至Windows 10了，你所担心的和不适应的都应该已经得到了妥善的解决。

对于日常需要移动办公或者大量处理文档以及跨平台使用资料的用户来说，Windows 10的效率也已经远超其以下版本的任何系统，无论是OneDrive、OneNote以及元老Office的进一步深度整合和云端化，还是Windows 10新推出的动作中心和个人智能助理，都将会更好的辅助你的日常办公需求。

而对于玩家和开发者而言，前者所需要的DirectX 12、Xbox One串流功能和后者看重的全平台统一应用开发许可，更没有理由让你们不选择Windows 10。

最后一点，也是最重要的一点，在Windows 10售价公布前，微软已经破天荒式的允许Windows 7和Windows 8的用户在未来的一年中免费升级使用Windows 10，这并不只是Windows从系统转职成为服务的一种态势，更多的是微软作为操作系统市场领军者的一种全新思路。

升吧！没有什么好犹豫的了。

通讯·声音
VOICES



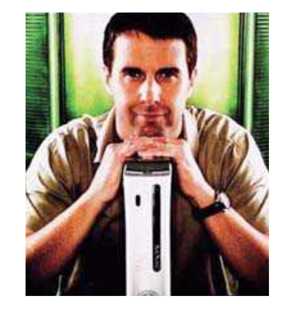
公司规模越大，承担的责任越大，就越容易出现过度思考现象。这种现象一旦发生，受损的就是创造力。我不是说大公司做不出好东西，我只是说难度比小公司要大得多。

刚刚公布了复出之后首款作品《法外之徒》（LawBreakers）的《战争机器》之父Cliff Bleszinski对Destructoid谈及本作的开发哲学，同时也表示由于工作室Boss Key Productions规模有限，本作就算推出主机版，也只能借力于外包。

对《地平线》的投入不代表我们已经不再对《杀戮地带》感兴趣了！我们仍然热爱《杀戮地带》这个系列，但现在还不是谈论未来计划的时候。对我们来说制作《地平线》已经是个非常大的挑战，那之后会怎么样？我们到时再说好了。



Guerrilla Games在《杀戮地带：暗影低垂》的中庸表现之后蛰伏两年公开了ARPG新作《地平线：零之黎明》，他们表示，制作《杀戮地带：暗影低垂》这一PS4首发游戏的压力已经很大了，但相比重新开发《地平线》这一全新品牌的过程，还差了不少意思。



我的想法是，“天哪，（那些错误）都是显而易见，可以避免的，如果换成我的话我会直接这么说。”他们理应乘着我们当时极好的势头更进一步。另一方面也不能忽视Xbox Live的迅速发展。

初代Xbox以及Xbox 360时代微软的娱乐及设备部门主管Robbie Bach同时也认为，新的Xbox团队所做的一切都是正确的，如今的Xbox已经把这些阴影抛在身后，走在正确的道路上。

一场秋雨一场凉

我个人很讨厌初秋，这是个衣服不知道怎么穿，不知道上班要不要带伞的时节，同时也是个绝对意义上的游戏淡季。

淡到什么程度？8月份北美的游戏销售数据里，排在第7名的《直到黎明》看似光鲜，实际上销量还不到10万份，除了美国年货《麦登NFL 16》之外，排在前列的本月畅销游戏销量也都不到20万。

淡出鸟了。

圣诞季怎么还不来，我还等着看主机大战呢。



薛定谔的“大舅”

Perspective: Trigger Happy

Steven Poole, EDGE, #283

百年之后，由于人类科技的进步带来的寿命延长，上田文人仍然健在。他于2115年E3上再次登场，这将是他73年之后再次出现在公众视野内，这一举动震惊世人。他将宣布自己仍然在锐意开发《最后的守护者》，在过去的几十年里已经将代码重新移植到了十几个不同的平台，但没有任何一个能满足他的设计愿景。直到现在。大脑模拟技术让玩家可以直接感受到大鹫羽毛的温度和气味，《最后的守护者》将于第二年或者是十年内发售。

说实话，我希望这是真的。要知道，我认为上田文人上一部完成的作品《旺达与巨像》是史上最伟大的游戏之一。《最后的守护者》首次发布的时候，我在维也纳的一次会议上演讲的时候展示了当时的演示视频，基本上让整个行业里到会的所有人都无地自容了。从那时起，我一直在期待玩到《最后的守护者》，然而我却也同样期望它永远不发售。

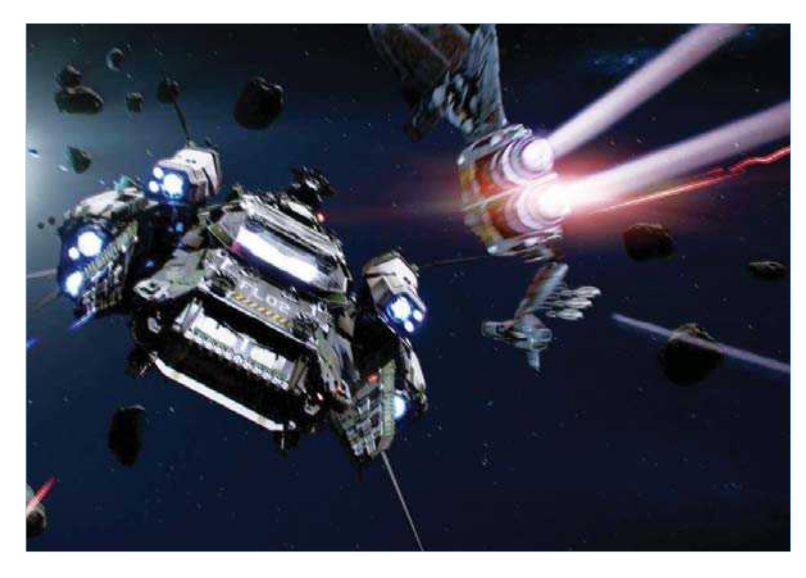
需要说明的是，我并不是说今年E3的演示有什么问题。和多年前一样，它仍然美轮美奂触动人心，在视觉呈现上仍然超前于时代。当然也有无感的人，立刻指出演示中的男孩与动物的交互可能只是脚本。很奇特的是，“脚本”在游戏评论中已经成了个可以随便用的贬义词。我们不会批评FMV过场里的对话是静态的脚本，但要是游戏中的某一个动作桥段选择了特定的方式来呈现戏剧效果的话，那绝对就不行。把“脚本”塑造成一个贬义词，暗示我们要求在任何时候都要对游戏有毫无条件的控制权。但我们无法直接影响形成游戏动作场面的那些戏剧规则、暗喻和场景语言，并直接构成它底层的基本法则。把这些东西结合在一起我们就会发现，这些元素的结合体本身就是一套具有相当大的局限性的“脚本”。

《最后的守护者》的脚本，从这个意义上来理解，正是它美的化身。但它或许已经不再适合这个世界。如果这个游戏最终发售的话，不可避免地会有不足之处——定位的偏差、镜头的问题等等，那些问题或许在别的游戏里能够容忍，然而在这里，我们可能会无法接受，因为它展现的承诺是无尽完美的。

《最后的守护者》也许停留在无尽的开发虚空里，对整个产业来说是一个更好的选择，这样它完美的形象能够永远停留在我们的脑海中，成为那些完工的游戏必须敬仰的偶像。它必须永远扮演这个职责，不论是为了玩家还是开发者，都只能是一个不切实际的启发，就像陀思妥耶夫斯基的《地下室手记》中所写到的水晶宫一样。

在那本小说里，水晶宫代表的是一个乌托邦社会。“水晶宫也许只是个虚无的梦境，”旁白写道，“也许因为它不符合自然地法则，是我的愚蠢想象发明出来的造物，是我这一代人司空见惯的非理性习惯的产物。但它的不合常理跟我有什么关系呢？那一点也不重要，因为它只存在于我的欲望之中，或者说，只随着我欲望的存在而存在。”若有人真的尝试建造起一座水晶宫，结果只可能是一座丑陋无比、平庸至极的建筑，陀思妥耶夫斯基笔下的主角估计只会呲之以鼻。它的存在意义，只能是也必须是纯粹的概念上的。

我自然不知道上田文人在过去的十年里的挣扎中，是否有过这样的念头。但人类的同情心告诉我们，必须期待他完成自己的工作，并期待他取得自己应得的成功。即便如此，对我们中的很多人来说，更希望《最后的守护者》成为游戏中的永恒水晶宫，永远是一个不现实的愿景，一个只存在于我们欲望中的影像。P



玩家你们争点气!

魔法时代

吃了没？玩了没？读书了没？

在ChinaJoy那几天忙成狗，我有时候会和90后的同事们开玩笑说自己是CJ老司机，因为——就连我从业之后买的第二台笔记本，这都第四年参加CJ报道了！回顾这五年ChinaJoy之旅，我每一年都经历了不太一样的视角，有专门拍过妹子，有专门跑过采访，有参加高峰论坛，也有关注电子竞技，接触的厂商林林总总大大小小，总结起来感受颇多。

大多数玩家包括部分业内人士，提到CJ都不免大摇其头，纷纷表示鄙夷和指责——其实我也会这样，每每在CJ展馆被挤成狗又不得不继续工作的时候，我真的是打心底升起对CJ的抵制，相对应的是我在暴雪嘉年华现场再怎么累都觉得身边的一切都如此美好。总之，近两年我逐渐意识到，我们需要正视这么一个现实：

ChinaJoy未必代表中国玩家们的口味，但ChinaJoy一定代表中国玩家们的平均口味。

在我看来，ChinaJoy是“存在即是合理”的典型，每一个人都可以指责ChinaJoy作为一个游戏展的苍白和稚嫩，但正是因为有那么多的玩家还愿意在高温的天气下挤进CJ展馆拥挤的人潮中来凑热闹，才使得ChinaJoy在这个“通俗”的道路上走到今天。

假设一下，如果这几年的CJ门可罗雀，玩家们纷纷表示“没有好游戏试玩没有高质量周边我去CJ干啥啊？ShowGirl又不是我的光能看有啥意义再说我们是去看游戏的厂商你们能不能严肃点。”的话，CJ和中国的游戏厂商就会痛心疾首在玩家们的压力和鞭策之下洗心革面，无论从作品质量还是展台效果都朝着国际一流水准靠近……可惜现实是CJ的人潮年年创新高，展馆里比拼的还是谁的音响声音最大、谁的ShowGirl请得最多、谁家的周边袋子尺寸最大。

每年我在现场累成狗的时候打心底里就会想，玩家们可真是太不争气，既然你们在网络上指责CJ的各种不是，那就联合抵制CJ不要关注不要来呀！这些个所谓的美女有啥好看的，这些个所谓的周边有什么好抢的？你要说是围观国际大明星就算了，但CJ的ShowGirl大多都不过是三四线甚至不入流的业余模特而已。至于周边——如果你家里正缺小推车或者纺织袋，唉嘿那你还真是来对地方了！

确实让人无奈。

不过吐槽归吐槽，在我们这样的国度有这样一个游戏展根本不奇怪，同时也用不着叹气。面对这些我曾经也是愤青一个，但现在我认为时间可以让一切变得优雅。

我们的游戏行业，就如同我们的国家一样，面临着许多问题，身在其中的人们觉得自己成天负能量，这些负能量则来源于“国外的月亮比较圆”，但不可否认的是近一二十年来中国本身和中国和游戏行业都在进行着高速的增长，人民和玩家们的需求都在不断地被满足。其实游戏行业今天还能繁荣成这样，与社会物质基础的构建密不可分，一个贫穷的社会显然不会拥有繁荣的、面向大众的游戏娱乐。

资本主义开始崛起的时候，伴随的是贪婪、血腥和无耻。借用卡尔·马克思的话来说：“资本来到世间，从头到脚，每个毛孔都滴着血和肮脏的东西。”那么现在——还有多少国家在抗拒着被马克思批评得一无是处的资本主义呢？只因为现代的资本剥削得更优雅而已。

因此，山寨与原创、卑劣与高尚，都只是市场上的表面现象。一个市场究竟是怎样终究要受实际的商业模式决定，国外的游戏行业看起来高大上并非因为外国人在道德和素质层面就高我们一等，本质上还是因为国外的玩家就吃那一套。中国的玩家亦并非低人一等或无药可救，只是中国玩家的情况着实有些特殊。

中国最早的游戏玩家，只是一个很小众的群体，他们玩着小霸王长大，从小混迹于街机厅和电脑室，眼界和口味都一直和国际紧密接轨，堪称业界标杆。随后是互联网大潮兴起，网络的春风吹遍神州大地，大量人群涌进网吧变成玩家，他们多半从网游起步，让老玩家们惊叹“那么坑的游戏能玩？”再往后潮起潮落，网游玩家们越来越多，老玩家们在感叹“人傻钱多速来”的时候，更加山寨和吸金的网页已然成为业界新宠。移动游戏的风潮则更是来势汹汹，七大姑八大姨都能摇身一变成为“手机游戏玩家”，并且还舍得花钱！

在一次次的玩家变迁过程中，老玩家们都在感叹世道变了，但是他们一直以来所坚持的品质游戏理念，却一次次被新玩家们无视。新玩家们仿佛也不是那么在乎游戏的品质，在他们看来游戏只是众多娱乐形式中的一种，不过是更高级一点的《贪吃蛇》或者“超级马里奥”——但正好就是这些玩家构成当前中国游戏玩家最主流的群体。

所以我在前面才会说，ChinaJoy代表的是中国玩家们的平均口味。

中国的游戏行业目前仍处于资本的原始积累阶段，当游戏厂商们还可以尽情享受人口红利的时候，这个行业只会是野蛮的。唯有到那一天，仍留在市场中的玩家们终于厌倦了粗劣的游戏，转而向品质提出更高要求的时候，我们的游戏行业才会变得优雅。

市场的最终决定权还是在玩家手上啊。P

“我把它想象成一条巨大的蓝鲸”

CaesarZX

大刘得奖了，嘿！

这一年2月，锤子科技的第一款手机产品Smartisan T1在全国的铺天盖地的冷嘲热讽声中，与Apple Watch并列获得iF工业设计通讯产品金奖——世界工业设计最高水准的象征。

这一年8月，在“三体”系列小说第一部英文版The Three-Body Problem获得2015年雨果奖最佳长篇小说的新闻公布的第二天，有一个十多年没联系的初中女同学四处打听弄到了我的QQ，加了我好友，对我写了几段肉麻的留言。我在打开QQ的瞬间就被吓到了：“记得当时……”

她给我QQ留言的具体内容很长，就不占篇幅了。大意是，我当年推荐她刘慈欣的小说时她曾表现出了讥讽和蔑视，现在看到刘慈欣获得这种级别的成就，她对自己当年的言行感到惭愧。我在初高中时确实曾把刘慈欣和他在《科幻世界》上的短篇小说推荐给了不少同学甚至老师，可我怎么都想不起当年的安利对象里有过她——在我印象中她根本不是科幻迷，不看电影，天天和同学聊港剧和小饰品——是个性格外向的书呆子。

2005年在我去美国之前买到了刘慈欣第一本公开出版的长篇科幻小说《球状闪电》，这是唯一一本被我带到美国去的中文小说。1年后，《三体》在《科幻世界》连载，我让妈妈帮我从国内带来了我一年来欠下的每一本《科幻世界》。读完后，希望刘慈欣能获得雨果奖或者星云奖就成为了我的梦想之一。但这并不是故事的开端。

1999年初夏的一个晚上，我在《科幻世界》杂志上读到了一篇叫《鲸歌》的短篇小说，这篇中文小说与我读过的所有中国科幻小说相比，它的叙述和文字用词是如此之特别，以至于我看了作者小传和作者照片后才相信这确实不是一篇翻译作品。记得那个豆腐块大小的作者小传里，有一张时年31岁的刘慈欣站在海边拍的全身照，那照片很小，根本看不清长相。刘慈欣在照片边上的描述里写，他在海里看到一条小鱼：“……我把它想象成一条巨大的蓝鲸……”。刚结束初二生活的我阅读中外科幻早已成为习惯，当时我就隐约感到，一个作品有着如此鲜明特点和非凡视角的科幻作者，太可能成为科幻领域的重要人物了。有时候我真的很讨厌我如此毒辣的眼光。

此后的几年内，刘慈欣的《带上她的眼睛》《流浪地球》《乡村教师》《全频带阻塞干扰》《地火》《诗云》《朝闻道》《中国太阳》《微纪元》等等大量中短篇小说相继刊登并深深震撼我后，接二连三地获得“银河奖”最高殊荣。他的小说陪我度过了我阅读密度最高的初中阶段和观影密度最高的高中时期，让我在阅读世界经典科幻和中国现代科幻之余，找到了一个完全与世隔绝、只属于我的精神空间。在这个空间中有一张写字桌，我坐在桌子的这一边，桌子上摆满了阿西莫夫、阿尔弗雷德·贝斯特、阿瑟·克拉克、法兰克·赫伯特、H·G·威尔斯等等无数科幻大师的小说，而桌子对面坐着的，是那个我从未见过的作者刘慈欣，他的脸是一个大大的问号。他就在那里静静地看着我。这是当年我脑海中经常出现的一幅画面。

我总觉得自己不该独享这样的意境，因此也就是在那段时期里，我频繁地向身边的人，包括同学和老师甚至父母推荐这个作者和他的小说，自然，得到的反响是各异的，但是至今为止，在我所安利过的人，以及在网上公开表达各种观点的中，对刘慈欣的负面评价主要集中在他的”文笔”上。人们用通俗小说的文字习惯，来评价一个科幻作家？

这实在是似曾相识。

瞧不上罗永浩和他的手机公司的人，多数也早已不敢嘲笑他的产品，而只敢瞧不起他的对外形象。罗永浩说：“不被嘲笑的梦想，是不值得去实现的。”虽然在我的许多梦想中，我自己都并不是主角，但我认为相信一个人，尤其是一个素未谋面的人，比相信自己更难，也可能更容易被人嘲笑：你不但需要把自己没有能力做到的事寄望于一个陌生人，甚至还渴望他能做出一番惊天动地的成就。

后来《三体》单行本出版，那是第一次，我在封三看到了他的肖像照片，才晓得他是个长着个大饼脸和扁头的老实人形象。他平凡得不能再平凡，可在我看来，他和其他同龄的中年甚至老年的科幻作家或者工程师不同：他的心中，藏着一整个宇宙，他的平淡，也就被赋予了全新的意义。

英文版《黑暗森林》于2015年8月11日发售，我当日购入Kindle版，3天就读完了。8月22日，我的梦想实现了，雨果奖让我满足吗？当然满足，但这不意味着梦想的终结。按照刘慈欣在《朝闻道》中的想象，当一个文明单次仰望星空超过一定长度的时间，就标志着这个文明距离踏足宇宙不远了。我仰望2015年北半球夏季的夜空时，仿佛看见其中的两颗星比往常亮了。

或许明年，它们会更亮。P

金翎奖：汇聚玩家所爱，见证中国游戏十年

2015年ChinaJoy已圆满闭幕，现场琳琅满目的游戏试玩成为本年度游戏业界专注产品质量的一次高调宣言。随着越来越多游戏开发者和厂商认同ChinaJoy主办方“让快乐更简单”的展会理念，接下来的下半年，产品本位的共识将成为常态，这必将催促游戏产品向精品化深刻转型。不难预测，“人无我有，人有我优”的竞争心理会拔高优质游戏产品的审核标准，而逐渐转向良性竞争的游戏业也亟待一个客观公正、权威专业的评审体系接棒ChinaJoy，将真正有价值的产品和理念推向前台，荣膺冠冕。



创办于2005年的金翎奖无疑是众多游戏评选中最具含金量的评选活动，被誉为是中国游戏业的“奥斯卡奖”。金翎奖由ChinaJoy主办方汉威信恒展览有限公司和移动游戏企业家联盟（MGEA）联合主办，第1游戏协办，在相关部门的指导下，深度调研产品信息，尊重玩家意愿，公平公正评选。过去的九届金翎奖遴选出了大量深受玩家喜爱的优秀游戏，一度成为国内玩家了解游戏产品梯次排名，厂商表达产品理念的风向标。“玩家最喜爱”及“玩家最期待”的奖项更是成为众多游戏厂商宣传旗舰产品和精品新作时梦寐以求的醒目头衔，过去九年来的众多获奖游戏能成为中国玩家的年度记忆，都离不开金翎奖权威性和专业性的保障。

金翎奖在鼓励游戏厂商推陈出新，积极引导市场良性发展的同时，也注重自身与时代发展的协同性，根据业界发展需要完善奖项设置和评选机制。在关注传统网络游戏类奖项的同时，主办方一直与时俱进，观察市场发展态势，相继推出了网页游戏类、手机游戏类、家用机游戏类、游戏产业和游戏媒体类等多个大奖类别。

如果说ChinaJoy是对游戏行业的一次盛大巡礼，那么金翎奖则是对游戏行业内部尊重玩家体验，增强自律自省，提倡友好竞争的一次呼吁。经过2015年上半年游戏业界的返璞归真，金翎奖一贯坚持的客观、公正和公平，将继续剥离市场抬价和营销哄抢的浮躁，见证真正精品游戏的加冕和行业风气的进步。

A.网络游戏类奖项

玩家最喜爱的网络游戏
玩家最期待的网络游戏
最佳原创网络游戏
最佳境外网络游戏

B.网页游戏类奖项

玩家最喜爱的网页游戏
玩家最期待的网页游戏

C.移动游戏类奖项

玩家最喜爱的单机移动游戏
玩家最喜爱的网络移动游戏
最佳原创移动游戏
最佳境外移动游戏
玩家最期待的单机移动游戏
玩家最期待的网络移动游戏
最具影响力移动游戏发行商
最具影响力移动游戏渠道商

D.媒体类奖项

最佳游戏网络媒体
最佳游戏新媒体
最佳游戏视频媒体

E.家用机游戏类奖项

玩家最期待的家用机游戏

F.新闻类奖项

最佳产业新闻奖
最佳产业评论奖
最佳专题报道奖

金翎奖报名联系方式：

A.网络游戏类及E.家用机游戏类
李女士（QQ：2853281013电话：010-51659355-8007）
王先生（QQ：2853281016电话：010-51659355-8049）
B.网页游戏类
武女士（QQ：2853281015电话：010-51659355-8001）
褚先生（QQ：2853281011电话：010-51659355-8005）
C.移动游戏类
杨女士（QQ：2853281014电话：010-51659355-8014）
张先生（QQ：2853281012电话：010-51659355-8006）
孙先生（QQ：2853281020电话：010-51659355-8013）
D.媒体类奖项
朱女士（QQ：2853280995电话：010-51659355-8048）
F.新闻类奖项
苏女士（QQ：2853281001电话：010-51659355-8033）P

赢了自己最重要 ChinaJoy，我们还会再来！

一场万众瞩目的盛会，就这样在意犹未尽中落下了帷幕。

近一年时间的筹备，在5天的时间内展现给来自世界各地的观众，我们看到了太多，太多的炫光与魅影、太多的兴奋与痴狂、太多的辛劳与汗水、太多的执著与热情，这其中有如意也有失意，在这样一个规模庞大的、代表中国游戏产业缩影的、具有全球影响力的游戏大聚会中，一一呈现。


2015年ChinaJoy现场依然人山人海



试玩体验区的数量显著增加

历经12年的发展，ChinaJoy一路走来，已不再是当初那位青葱少年，如今，他已成长为独当一面的男子汉，用自己的实际行动，向中国乃至全世界的游戏从业者和玩家展示着中国游戏产业的发展现状。

在十几年的发展过程中，ChinaJoy中的一些展商不知从何时开始变得过于依赖Showgirl的展示，反倒忽视了参展游戏的品质。也正是看到了这样无法忽视的问题，一直致力于展会现场规范管理的主办方汉威信恒展览有限公司在今年进一步加强了对ShowGirl衣着的管理规定，规定一经公布，引起各界一片哗然，不少人纷纷质疑，也有对现场观众数量表示担忧！但是，以真正从游戏出发、为玩家着想的角度来说，ShowGirl在游戏展会的作用只是一种点缀。可是依然会有人对于此举提出质疑，仿佛ChinaJoy缺了ShowGirl就会大受影响似的。

正所谓大丈夫有所为有所不为。主办方这样做正说明他们对ChinaJoy的重视程度，不因ShowGirl能够带来大量的关注就忘记举办ChinaJoy的本意，同时对于展商来说拿出过硬的产品吸引到场的玩家、注重现场的游戏体验也是展商的首要任务。展商仅通过Showgirl来博取眼球的营销策略是无法获得可靠的玩家用户的，而如果主办方继续选择漠视，长此以往，不仅对不起那些对中国游戏发展仍充满期待的游戏玩家，同时也对不起那些在真真正正为了这个行业而付出全部心血的游戏从业者们，最终，毁掉的只能是ChinaJoy本身。


电竞直播成为现场吸睛的一大法器

游戏展会的重点自然是游戏，单纯为了博人眼球的

方式只能是目光短浅的证明，这样做的结果不仅会使利用ShowGirl作秀和低俗营销频现的展商得不到玩家的认可，也令ChinaJoy本身蒙羞。历年，主办方都在为突显ChinaJoy游戏展会的特性而努力着，尤其以今年为最，力度之大可谓前所未有。这样做一方面显示出主办方从严办展的决心，另一方面也还给我们一个干净、有序、充实、真诚的游戏展会。只有这样做，才能不辜负广大玩家以及热爱这个行业的人们一直以来的期盼。

令人欣喜的是，主办方对ShowGirl的规定起到了显著的效果，几乎所有的主流企业和参展商一致响应，最明显的变化就是游戏体验区的增加，体验类型涉主机、PC、移动、VR、街机等几乎所有娱乐游戏方式。这正是所有以玩家体验为重、尊重游戏、尊重自身品牌的游戏展商都在做的事情—让更多的玩家能够在这里获得第一手的游戏体验。同样，伴随微软、索尼、暴雪、EA、DENA等国际著名游戏企业的持续参展，让那些有心争锋的国内企业们，也在向他们学习，通过最直接的游戏体验了解玩家、回馈玩家。



与ChinaJoy积极、健康、充实的精神背道而驰的第三方活动应该彻底杜绝

然而我们仍看到，与ChinaJoy同期举行的个别第三方活动中，依然存在一些借助女色炒作的低俗现象，这些活动本意可能只是为了公司聚拢人气，但内容纯靠美女博取关注，甚至有一些活动直接打着ChinaJoy的名义混淆视听，已经影响到ChinaJoy本身的名誉。这些都与展会主办方和展商们努力提倡和开展的回归游戏本质的ChinaJoy精神背道而驰。

在ChinaJoy通过规范管理杜绝低俗炒作的返璞归真理念下，社会各界对此种举措都给予了高度赞誉。事实足以证明，ShowGirl并非产品推广的王道和杀手锏，回归游戏产业本身方能获得大众的认可。这样做也符合今年CDEC上，国家新闻出版广电总局副局长、中国音像与数字出版协会理事长孙寿山讲话中提到的“继续加大监管力度，规范市场秩序”的工作精神。不仅是ChinaJoy本身，连同同期举行的第三方活动都代表着ChinaJoy期间所呈现出的游戏产业风貌，从这点也可以看出，不管是政府的政策方针还是ChinaJoy组委会的倡议呼吁，都在为了推动ChinaJoy及同期活动向着更加积极、健康、充实



大多数玩家来到这里，只是为了游戏

的活动内容而努力着。

2015年8月2日，第十三届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）顺利闭幕，官方统计数字4天的观展期共有272900人次，相比2014年250224人次的总人数增加了9.06%。8月1日入场人次达8.1万，创ChinaJoy单日人次之最。除此之外，本届ChinaJoy成功吸引全球超700家厂商参展，展出互动娱乐产品近4000款，商务洽谈交易金额初步统计达3.5亿美元。这样的成绩足以证明，主办方的努力没有白费，展商不靠暴露的Showgirl一样可以获得玩家的认可，而且是真正玩家的认可！

ChinaJoy的本质，是为了让中国的游戏玩家获得最好的、最先进的、最能带来欢乐的游戏体验；是为了让中国的游戏企业能够呈现出最用心的、最高品质的、最值得期待的游戏作品。只有以这样的目的举办的展会，才能获得玩家的认可、才能得到同行业的尊敬、才能让ChinaJoy长久的发展下去。

不难看出，以后的ChinaJoy也会通过这样的整治措施，去芜存菁，去除杂音、给予真正的玩家们最真实的游戏展。其实大多数的国内游戏从业者们态度是客观公正的，是希望中国的游戏更加正向的、积极的发展下去的。但是，这是关系到行业兴荣的重任，单靠主办方单方面的努力远远不够， 还需要更多的玩家、游戏厂商、新闻媒体等多方面的支持。

各位！用我们共同对游戏的热爱、对游戏产业的执著之情，为创建一个真正立于世界顶峰的游戏展会而努力吧！



东方写实骑砍 无法抗拒的代入——《虎豹骑》二测试玩

网龙旗下出品的大型PC骑砍游戏《虎豹骑》于8月19日开启二测，受到不少玩家和媒体的关注。

二测新推出了核心玩法攻坚战，即讨伐战下的一个子模式，玩家分为攻守双方，在城池内外相对作战。玩家率领士兵参与定军山攻防战，参战双方可使用各式攻城器械，亦可通过个人的武勇与指挥为打开战局，是冷兵器时代真正的攻城拔寨。攻击方目标为击杀守城方总大将，而守军则要在规定时间内阻止攻方。


攻坚战的地图看起来十分复杂

游戏对攻坚战细节与战术策略的设定颇为巧妙，令这种双方组队、集体配合攻/守的模式极大提升了竞技感。战役中双方的兵力皆是有限的，如何尽可能精确有效地使用有限兵力来消耗对方力量，直接考验着玩家的战术指挥水平。


攻坚战中有许多器械可供玩家使用

攻方使用冲车、投石机等攻城器械每破一道城门便可延长任务时间，守方则有抛石机和弩车攻击对方器械与人马，加上城池的高度优势，在城中以攻为守、坐等胜利，努力一把也并非难事。攻城进程中，地图上若干复活据点的争夺为游戏增加了可玩性。游戏也着重强调了同队玩家彼此之间的配合度，如攻方在冲击城门时，聚集在冲车旁的玩家越多，冲车的移动速度就越快（但冲车旁也是危险位置，易被守方用油罐什么的击杀就是了……）。


攻方使用的攻城冲车

《虎豹骑》中，玩家身为将士，既是一队兵士的指挥官，又是能直接冲杀的一线作战人员。攻坚战里，玩家更可切换到上帝视角，以便越过城门城墙阻隔，更有效地攻


投石车在攻坚战中至关重要



樊城之战将水淹七军的悲凉表现得淋漓尽致

击，同时也不耽误作为战场上的一员，由沧海一粟的视角来感受战场的激烈与残酷。

高水平的战争还原度和代入感向来是《虎豹骑》的一大卖点。作为传统名著，三国时代IP在国产游戏中的使用可谓数不胜数。而《虎豹骑》可以说较好地在人们耳熟能详的传统战争情节之中，成就了不传统的代入感。

细节认真：据说为了最大程度地真实模拟战斗中长矛穿透皮甲杀敌的力度和手感，《虎豹骑》团队是专门做过物理实验的。而副将系统中，各种历史名将的衣着设定甚至符合他们各自的出身、地域和人物特点，草根英雄和世家子弟的区别都一望即知。



每一件装备都有其细节所在，防护面积的不同使其有着不同的作战功效

尊重历史：在游戏场景设计上，项目组场景人员到多处汉代遗址进行了实地考察和古代地貌变迁的推演，对于古代风貌查找了大量资料和文献。同时也邀请了包括骑砍的MOD制作者血与钢大神在内的许多古代战争爱好者参与游戏的铠甲设计和制作。《虎豹骑》的目标是成为一款玩家能透过游戏看到真实历史的游戏，而不是“演绎”历史。



冲阵战歌夹杂着士兵的哀嚎刹那间梦回赤壁

影音真实：写实的影音效果是游戏强大代入感的重要来源。水平、纵横皆可调整的全景视角和细致的3D画面，极大地还原了作为一个人在茫茫林海/山地/沙漠、浩浩战场中的真实感受。敌人可能从四面八方而来，而战场中的行进也必须要么靠着地图，要么跟着部队。砍杀声效在国产游戏中算是水准良好，配合画面和动作，很容易让人进入热血沸腾的紧张状态。



马革裹尸是前线将士们的宿命

操作带感：作为骑砍游戏，操作自然是重中之重。《虎豹骑》做到了富有东方文化与传统的骑砍操作。玩家操纵武将使用长矛、弓箭等各类细节考究的中式兵器与策马与敌人厮杀，而马上作战的能力是需要学习的。不同于市面上其他同题材类型游戏下田割麦一样的战斗，《虎豹骑》的操作难度明显。离敌近了砍不到远了杀不了，而人物的一招一式、一劈一砍，都需要娴熟的操控才能发挥出最大效果。例如较为特别的“点击加滑动”才能使出的挥砍操作能使攻击威力大增，这种大招也是要在熟练掌握的情况下克服画面晃动的晕眩感才能完美放出。

策马能力不行的话，你也很可能是扭成麻花状在奋力抗敌。这些都对新手玩家提出了挑战，而熟练操作后带来的快感也相应增加。这才是真实战场啊，没有力大无比，没有刀枪不入，只有一次次砍杀战斗、一刀一枪命中敌人积累出的经验，和渺小的个人在浩荡天地中指挥得当获取的军功。



游戏准备了多种的人机训练模式供玩家挑战

天气影响：天气系统带来雨雪风沙，战役中各种天气对玩家个人会有不同的体验，对战场局势也产生影响。如冬日雪地中，兵士身上的冰渣和纵马奔驰时雪陷马蹄的操纵体验，令人身临其境。而黄沙漫天时，战斗双方的视野也会受限。P

优点：代入感超强，操控真实，细节用心。
新人教学完善。
缺点：对操控要求较高，入门有难度。
捏脸系统应用机会不多，有待改进。
总评：富有挑战性与可玩性，列入“年度值得玩”游戏。

1秒转型真男人 《虎豹骑》新手训练拯救砍杀菜鸟

大家好我是牛金，遥想当年我迎战周瑜，诱敌诸葛，击退马岱，何等风光。虽然我一直知道像我这样的将领是不世之材，但是也不曾料想现在的新手们，渣到让我老泪纵横。这是真刀真枪的三国战场啊，不是过家家啊，同志们。我们是要成为征战王的男人！作为一个偶像包袱很重的明星将领，实在不能忍受就在《虎豹骑》，就在我的眼皮子底下，养着一群菜鸟。于是我大牛决定重出江湖，开启新兵魔鬼特训，拯救砍杀菜鸟。





激动地抢到鸡和马的你们，看到熟悉的夜袭黄巾军桥段，是不是正得意，想着啪啪啪几下鼠标就可以毕业。啪啪啪！醒醒吧！菜鸟君！你们被虐得还不够惨吗？这次的训练营，你们慈爱的教官我，要求也不高，一要温习探营、纵马、斩将这些基本操作，二要学会领着兵娃子们去界桥遛一遛完成战场教学，三就是专项训练，这个训练关乎的是一名将士的尊严！挥砍、格挡、射术，骑战通通都要门儿清，摸到了门之后就可以下实战练练手了！如果办不到，那就呵呵呵……（慈爱脸）。

作为一个三观特别正的教官，我认为尊严这玩意儿是很重要的。那么为了让你们也能有尊严地活着，我就好好说一说专项训练。这五大课程需要按顺序逐个解锁，挥砍作为《虎豹骑》最基本的进攻动作，自然放在了第一位。考虑到菜鸟普遍手残，所以在这里我用木桩代替了真人，不然真人大概要跪下来求你们一刀砍死他了。针对各个方向砍杀、刺、劈等基本动作，都设置专项操作。格挡训练中，你们将学习对不同方向的砍杀如何防御格挡。射术训练中，我将教大家弓箭的基本操作，骑战训练中，还会教授你们铠甲和兵器相克的战斗常识。



怎么样，吃得消吗？这才是刚刚开始，哦呵呵！

能跟着爷的必须是上阵杀敌的真男人，不是劈柴的樵夫！在熟悉基本训练之后，你们就要面对密集的升级版训练。之前劈的木桩，将被快速升降的训练机械替代，打树桩不像打地鼠，除了反应操作也至关重要。格挡训练中，你将"有幸"遭到三国名将的疯狂砍杀，而且不能还手，是不是很开心？射术中，你将穿越靶场，咻咻咻不停地射击沿途标靶。



骑战是虎豹骑战场生存的核心技能，骑战专项中，你不仅要限时击倒沿途的靶人，还要预判他们身上的铠甲种类，切换合适的兵器。

所有的专项训练都是有时间限制的，我将统计你一分钟内的成绩，来给你评定等级。只要你能达到我要求的等级，奖励少不了你们的，但如果不行，你还是别上阵给爷丢人了。在最后一章我们开启"实战训练"的模式，这里没有规则，只有一波比一波更强大的敌人，如果你觉得自己已经能摆脱被虐的命运的话，那就上啊！

我们的新手训练营采取全新的新手教程，本校学习、本校考试，全程单机训练，不匹配，不丢人，非常适合菜鸟和高手进阶。只要你能顺利毕业，吕布关羽什么的那都不是事！虐OR被虐？就看你来或是不来。P

《虎豹骑》二测抢码专线：http://hd.hbq.99.com/yyzg/

《虎豹骑》官网：hbq.99.com

《虎豹骑》微信：hbq-99



车轮武斗纯爷们 《虎豹骑》校场见真章

《虎豹骑》二测上线刚满一周，玩家已然难以淡定，对于各种玩点的讨论，骑砍技巧的探讨也成了热议，而饱受好评的攻坚战更是成为了话题的核心。在小编看来，在漫天烽火中叫阵冲杀的攻城战役，圆的是真汉子们开疆拓土的三国英雄梦。而如果说到“较真”的纯爷们战役那就得是叫阵单挑的车轮战了，一对一真刀真枪的热血对战，检验的不止是纯爷们的武斗技巧，还有纯爷们对敌时的热血情怀以及男儿气魄！



顾名思义，车轮战就是将己方部队分为小股，轮番上阵，不断消耗对手，以谋求胜利。《虎豹骑》的车轮战支持10V10的轮番武斗模式，开局时双方武将分别站在博望校场的两端，一字排开。战斗开始，双方各派一名武将，不带兵、无副将，仅武将与武将的1对1单挑。单局获胜的武将要在武斗过后血量、弹药、马匹不变的情况下，凭着残血与一腔热血继续迎接对方下一位武将的挑战。成功斩杀对方所有武将后，就能取得胜利。所以，谁能成为最后站在博望校场的纯爷们，谁就是当之无愧的《虎豹骑》的真正猛将。





这种如生死决斗一般的残酷单挑，让车轮战成为《虎豹骑》最为考验玩家操作的游戏模式。在围观高手车轮战过程中，小编着实感受到了《三国演义》中武将阵前对决的气势。之前的战友被敌人一一挑落马下，而此时英雄义气，挺枪上阵，在敌进我退，刀枪的来来往往中，连斩敌方两元大将，力挽狂澜，不但血洗前耻，还为团队摘得桂冠。衣襟沾满了敌人的鲜血，马下躺着敌人的尸体，这种将军百战对阵杀敌的豪迈气势，大有关羽当年军前单挑叫阵，挥一把大刀，斩颜良诛文丑的雄姿。蓄力攻击一枪命中要害时，更是带上了温酒斩华雄的武圣光环。





尽管还原历史的厚重与严肃是《虎豹骑》一直以来的追求，但对战热血也是必不可少的征战要素。乱世之中，群雄并起，当是有着大敌当前，两军对阵的恢弘气势，但也应该有着英雄惜英雄，硬碰硬的操作对抗。真刀真枪的短兵相接，车轮武斗，点燃了将士热血。纯爷们的战场，真正猛将，就该在校场一秒见真章！P

《虎豹骑》二测抢码专线：http://hd.hbq.99.com/yyzg/

《虎豹骑》官网：hbq.99.com

《虎豹骑》微信：hbq-99



作为日本娱乐产业的标志性产物之一，敢达系列自诞生之时起就对整个日本动漫娱乐产业产生了深远的影响，这种影响甚至跨越了国界，对中国的80后、90后产生了巨大的影响，并催生了动画、玩具、模型等一大批周边产业。在手游时代到来之后，敢达也顺理成章地成为一个炙手可热的综合向IP，成为各家厂商争夺的焦点。

与其他日式IP所不同的是，敢达系列的IP并不是单一的一部作品，而是由多个世界观多部作品结合而成一个系列，各系列作品以动画为核心而展开，设定严谨，各成体系。这样的系列IP并不是随手拿来就能用好的，我们之所以要从敢达系列的源头动画盘点一番敢达的整个系列，就是要看看这个伟大的机器人动画系列是如何一步步走到今天的。



敢达站立在大地上

敢达全系列历史回顾（上）

文 | acgtalk

若要说世界动画产业的霸权国，日本必然当之无愧，世界动画版权交易中约有65%的份额发生在日本动画上。但进一步要探究日本动画中的霸权，不同年龄段，不同层次的观众也许会得出各异的结论。就教化意义来看，《哆啦A梦》当之无愧；就传播范围来看，《龙珠》系列影响了何止一代男生。但是就日本本土的影响力，乃至于亚太地区的人气，抑或是对于业界发展趋势的影响来看，《机动战士敢达》系列都堪称翘楚。如果说1974年的《宇宙战舰大和号》开辟了日本科幻动画的世界，1996年的《新世纪福音战士》找到了日本动画未来20年的新形态，那么1979年的《机动战士敢达》显然就是承上启下，把“巨大机器人动画”的类型片进化到一个全新境界的里程碑。

敢达系列从1979年诞生至今已经超过了35个年头，可是它作品的魅力并没有消褪，它世界的影响力也依旧影响着我们，也许还有下一代人。它不仅是一部作品，它是数十部动画、上百本漫画和游戏，还有更多的周边书籍所构成的巨大宇宙。1979年的初代敢达开始，一直到2015年完结的独角兽（以及刚刚上路的The Origin），构成了目前敢达主要宇宙的“UC宇宙世纪”；而从1994年开始的《机动武斗传G敢达》到2015年《G之复国运动》则是在宇宙世纪外又开创了许多个全新的平行宇宙。这些平行宇宙作品并没有因为世界重启就失去了敢达系列的神髓，

它们通过各自独特的表现形式继续传承敢达的精神——寻求战争的意义。

敢达系列能够长盛不衰，生命力延续至今，一个很重要而且很现实的理由就是——它很能赚钱。仅以版权方万代南梦宫的玩具销量来看，一直到2015年《妖怪手表》爆红问世以前，敢达系列的销售额不是第一就是第二。它数年来每年至少能卖160亿日元的玩具（几乎相当于同年内《龙珠》和《航海王》周边玩具销售额总和的1.5倍），今年预期甚至能超过200亿日元。这还不包括电视游戏、手机游戏、漫画、唱片、BD等衍生品的收入，如此受欢迎的长青摇钱树级大作，在佳作辈出的日本依然是独此一家。

尽管敢达系列现在已然是涉猎动画、电影、游戏、出版、玩具等多个领域的多媒体题材，但它的根依然是TV动画。敢达系列的动画作品初期多以受众更广，更有社会影响力的TV动画形式打开局面，在确保了一定人气后才会转投剧场版、OVA等形式挖掘潜力，这在目前则体现为：TV动画制作全新世界观的新作，剧场版收割人气作品的剩余价值，而OVA则用来继续深挖宇宙世纪的内核。也因为如此，本文将主要着力于敢达系列本篇全部TV动画的梳理和盘点。

一、“让我见识一下吧，联邦MS的性能！”——机动战士敢达

对于科幻动画，抑或对于日本动漫业界而言，1970年代都注定是不平凡的十年。1974年的《宇宙战舰大和号》正式宣告了动漫不再只是孩童的消遣，它可以深沉而严肃，也可以讨论成人世界的话题。而就在这大和号的风潮后，渐渐从外包动画公司转型的“日本SUNRISE”（株式会社SUNRISE的前身）正在企划他们的第三部原创动画作品。1977年的《无敌超人神宝3》和1978年的《无敌钢人泰坦3》都是当时最流行的合体机器人题材，几个八分靠想象的战车飞机组合在一起成为巨大机器人，这样的机器人玩具流行了将近十年的时间。但是日本SUNRISE的富野喜幸（即后来的富野由悠季，两者同音）并不想只是做当时业界戏称为“机器人相扑”的传统类型片，他非常敏锐地捕捉到了



上左 敢达系列对整个动漫娱乐产业产生了深远的影响

上右 《无敌超人神宝3》和《无敌钢人泰坦3》都是上世纪七十年代最流行的合体机器人题材

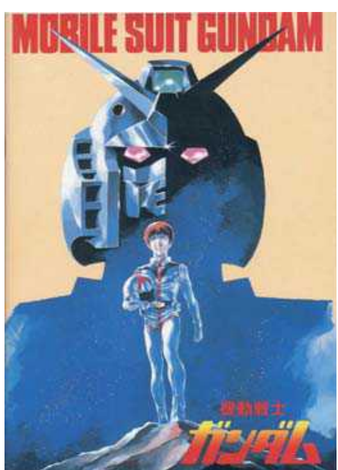
下左 《机动武斗传G敢达》在宇宙世纪外又开创了多个全新的平行宇宙

下右 安彦良和所绘的敢达和阿姆罗















上左 敢达的初期设定

上中 初代敢达经典场景：最后一击

右 “敢达MSV”模型企划创造了日后敢达商业发展的新模式

下左 一年战争时期的阿姆罗

下中 这部在上世纪70年代看来颇为另类的作品到了上世纪80年代后却开始渐渐发酵成为了一大热点





大和号风潮后期动画市场上的变化，声称“就算缩小目标客户，只要有三四十万狂热粉丝支持的话也足够做生意了”。这可能是日本动漫史上第一次有动画人主动提出动画核心粉丝的概念，在几十年后，这些拥有一定经济实力的，对于动漫无限热爱的成年人将会被冠以“御宅族”的名字，成为这个业界的顶梁柱。

最初的动画原案深受大和号影响，设定为木马号战舰与机器人“自由战士”和邪恶宇宙人战斗同时求生的故事；而机械设定方面，日本最早的动画机械设计师大河原邦男则是受到当时流行的科幻小说《星船伞兵》启发设计了“外装甲感觉的机器人”，后即为MS的原型。在和玩具赞助商的谈判与妥协后，日本SUNRISE还是决定把小型机器人放大到18米左右的大小以更受小孩的喜爱，但这个大小已经比当时动辄50-80米高的“相扑机器人”小了一大半。故事的设定更是颠覆，把传统的正邪对战变成了宇宙居民（吉恩公国）对地球居民（地球联邦）之间的战争，这一改变彻底改变了以往机器人动画正邪分明的立场，敌人不再只是邪恶的集团，我方也不全是高尚的义士，其中登场的数名敌方角色如夏亚、蓝巴、拉拉等人更是充满角色魅力，甚至获得了比主角一方更高的人气。

《机动战士敢达》的时代背景设定在了宇宙世纪0079年，地球联邦受到来自殖民地卫星的吉恩公国袭击。吉恩公国借助殖民地卫星落下作战和性能优异的战斗机器人Mobile Suits（MS）获得了战场上的压倒性优势，但是此时联邦军也不甘示弱，开始秘密开发自己的MS以挽回局面。某日，吉恩军的夏亚偷袭了联邦控制下的卫星Side7，被卷入战争的少年阿姆罗为了避险被迫坐上了最新MS“敢达”，并且意外地击退了敌军。此后，阿姆罗作为敢达的驾驶员走上了战争之路，他和他的战友们在敌人一次次的围追堵截下幸免逃生。在目睹了无数战友和敌人的死之后，阿姆罗在面对宿敌夏亚的战斗中终于领悟了战争和人类的真谛，成为了超越常人的“新人类”。

除了不世出的天才导演富野喜幸和机械设定的大前辈大河原邦男，这部作品还集合了安彦良和、金田伊功、板野一郎等优秀的动画人才。著名漫画家安彦良和著有《王道之狗》等经典漫画，是历史漫画题材中的佼佼者；金田伊功创立了在有限时间和预算里做出相对动感画面的“金田流”作画流派，摩砂雪、大张正已等人都是他的门下弟子；板野一郎对于战斗画面动感的研究让他有“板野马戏团”的称号，他们之后都将成为日本动漫业界的基石人物。

这部在上世纪70年代看来颇为另类的异色作品正如当时赞助商所想的一样，并没有受到低龄客群的欢迎。赞助商判断前期敌人都是千篇一律的扎古让人觉得单调，于是让片中出现了古夫、多姆等高阶机体；之后又觉得夏亚这个宿敌角色看起来太阴暗，就冷藏了他一段时间；后期还为了挽回局面而强行推出了可以让敢达合体成大型战机的“G武装”。这些强行向小朋友献媚的方法都没有得到市场认可，最后原定52话完结的本片在43话就迎来了结局。

大家都没想到的是，这部本应该就此默默无闻的作品却在完结后渐渐发酵，由观众间口口相传和杂志的热捧成为了一大热点。从1981年开始，这部动画开始不断地重播，到了1982年，敢达的收视率已经达到了25.7%，

距离三年前首播时的不到9%已是天差地别。这部动画在1980年开始被剪辑休整成电影三部曲的形式上映，更是引发了“新世纪动画宣言”的社会现象。人气伴随着钱潮，之前没人要的敢达玩具瞬间脱销，万代取得版权后推出的敢达模型也是销路长红，日后更是配合模型杂志推出了改模和换色而成的衍生系列MSV系列，开创了未来数十年撑起日本塑料模型半边天的敢达模型（Gunpla）系列。至今为止初代敢达依旧是粉丝间最受欢迎的敢达作品，如果打开手边的敢达决战手机游戏，其中初代的身影一定会占重要位置。

《机动战士敢达》的启迪并不止于一时，它对日后的日本动画发展都影响深远，它把科幻动画、机器人动画的高度提升到了新的境界，开创了第一部“真实的”、“成年人也能欣赏的”机器人动画，这在富野喜幸日后的《传说巨神伊丁》等作品中还将继续发光发热，后世称之为“真实系机器人”（初出为1996年的游戏《第四次超级机器人大战》），以区别于传统角色性强烈，正邪分明，设定简单的“超级系机器人”动画。河森正治在1982年的《超时空要塞Macross》进一步承接了这一灵魂，把真实系的风格发挥到另一个极致，同时也反过来影响了《机动战士Z敢达》等敢达作品。

二、“创造新世代的可不是老人！”——机动战士Z敢达、机动战士ZZ敢达、机动战士V敢达

整个上世纪80年代的日本动画，都被敢达和它潮流影响下的“真实系机器人”类型片席卷了。日本SUNRISE在初代敢达之后又制作了许多经典真实系机器人动画，如《重战机艾尔盖姆》和《银河漂流拜法姆》等。这些风格各异的精彩作品在短时间内将整个业界的制作水平提升到了一个相当高的程度。同时，科幻机器人模型在敢达风潮下也不再仅是小孩的消遣，而是渐渐成为一门大人也能参与的流行文化，模型玩具产业空前发展。可是作为主要敢达模型厂商的万代却并没有分享到太多热潮带来的红利，到头来最好卖的敢达模型销量还是随着时间流逝而渐渐下滑。这时大家都认识到，一部全新的敢达动画作品势在必行。

新敢达动画依旧是富野喜幸执导，此时他已经开始用富野由悠季这个笔名；人物设定也还是安彦良和。而机械设定最初则启用了在《重战机艾尔盖姆》里表现不俗的天才动画人永野护。但是死忠敢达粉的永野护满腔热血设计的百式等机体过于前卫，在赞助商万代方面遭到恶评，于是只能紧急启用原作机设大河原邦男和当时还是新人的藤田一己，后者日后还会在OVA《勇者王GAOGAIGAR FINAL》等作品中大放异彩。再加上之后加入的模型家小林诚和动画师佐山善则等人，构成了《机动战士Z敢达》五花八门的机械风格。虽然永野护最后还是为Z设计了卡碧尼这一经典MS，但这次弃用事件仍然是他最终和敢达系列之间决裂的导火索。

《机动战士Z敢达》是前作初代敢达的正统续作，故事时间发生在前作“一年战争”后7年的UC0087年。一年战争虽然由联邦获胜告终，但战争的火苗并未熄灭。联邦为了高压统治异见者，消灭吉恩残党而建立了特权军队“提坦斯”，而对他们的统治行径不满的民间武装则成立了“奥古”以对抗。男主角卡缪在提坦斯和奥古的一次冲突中失去了双亲，之后决意加入了奥古作战，而之后他在







左上 Z敢达前期主角机敢达MK2致敬初代意味浓厚

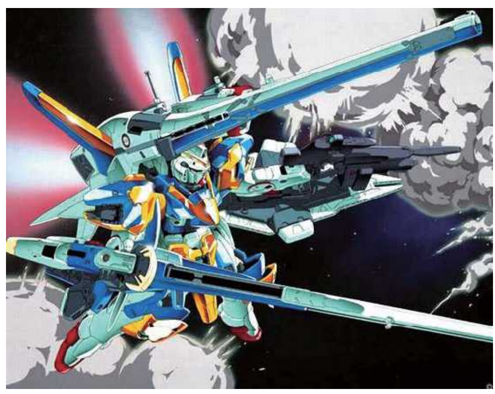
左下 ZZ君临亚加马

中上 男主角卡缪，图出自Z剧场版.

中下 小林诚版ZZ敢达漫画短篇

右 卡缪不幸的人际关系使其成为最悲惨的敢达主角





左 ZZ主角杰德是敢达史上稍有的乐天派角色

右 最终形态的V2

战斗中发现他的战友古华多洛其实就是一年战争后失踪的夏亚。最后新吉恩的哈曼也加入战局，展开了史称“格里普斯战役”的三方乱斗，最终卡缪虽然击败了最终敌人西罗克，但最后却精神失常。

很难想象70年代末还在玩机器人相扑的日本机器人动画只过了不到10年就能转变出这样严肃而低落的剧情，而Z也是敢达动画系列里剧情最为凄凉的一作。有魅力的角色纷纷战死，主角在最后也成了废人，这样的剧情走向让很多旧粉丝感到水土不服，但同样收获了大量新粉丝的喜爱。片中大量出场的可变形MS使相关玩具销量一口气冲上高峰，商业表现优异。而Z对于后世的影响还不止于此，2005年它还将被重新剪辑和追加镜头后变成剧场版三部曲重新为人所知。

在《机动战士Z敢达》受到许多“剧情阴暗”的评价之后，导演富野由悠季像是打开了什么开关，表示续作《机动战士敢达ZZ》将会是一部轻松明快的作品，而观众客群也摇身一变成了低龄小孩。ZZ的制作除了是要延续Z以来的辉煌，更主要的目的是要帮助万代卖掉更多敢达模型，因此片中大量出现了Z当中的MS，甚至还有初代敢达MSV当中的兼用板件MS。主角杰特等人的团队里甚至直接开上了前作的Z敢达、百式和敢达Mk2，这也让整个故事更显滑稽。

制作阵容方面，除了铁打不动的富野由悠季以外，角色设定改成了曾经在Z和多部SUNRISE动画里担任作画监督的北爪宏幸，此君的动画人生涯将在几年后的剧场版《机动战士敢达逆袭的夏亚》当中到达巅峰。至于关键的机械设定，ZZ依旧是和Z一样的乱象频出。富野最开始依旧推荐永野护担任机设，而赞助商和其他剧组成员还是一样不待见他的设计，于是他又被踢出了。在几年后剧场版逆袭的夏亚制作时期SUNRISE第三次给永野护来了一出先请进门后踢出的戏码，这让他从此对敢达系列反目成仇。永野的原案被交给出渊裕进行重新设计，然后经小林诚、北爪宏幸、明贵美加等多人之手，才有了最后的样貌。最终的ZZ敢达可以实现分离变形，头部还有粒子炮，以结构来讲是非常玩具化的产物。对此小林诚曾说：“Z敢达是行家的敢达，ZZ敢达是小朋友的敢达。”

《机动战士敢达ZZ》故事发生在格里普斯战役后一年的UC0088年，提坦斯灭亡，奥古也受到重创，地球百废待兴。Z敢达中受损的战舰亚加马在地球上接受维修，废品回收商杰特和朋友们打算潜入偷走Z敢达卖钱，就在这时，重振旗鼓的哈曼带领着她从阿克西斯带来的新吉恩军打算发动第一次新吉恩战争。由于多数驾驶员都不在，杰特他们只能被迫为保护亚加马应战，之后成立“敢达队”转战各方。后期哈曼发动殖民地落下作战，而在阿克西斯后方的格雷米举兵反叛哈曼，战事再一次进入了三方混战的局面。

《机动战士敢达ZZ》前中期过分轻松搞笑的路线被大多数观众斥为胡闹，在殖民地落下作战后才修正为较为严肃的剧情。富野在2005年Z剧场版里曾暗示ZZ非UC史实，但大多数官方资料也支持ZZ依然是正史的一环，疑似反证Z剧场版才是“演绎”。另外，本作登场的MS多为新瓶旧酒，新设计的MS也过分夸张。因为如此，后世对于本作的评价在初代以来的宇宙世纪三部曲当中是最有争议的，直到若干年后V敢达的问世。

如果说《机动战士敢达ZZ》只是敢达系列走进“轻松还是严肃”这一死胡同的开始，那么6年后的《机动战士V敢达》才是这个矛盾的大爆发。80年代末到90年代初，伴随着两部宇宙世纪的剧场版《机动战士敢达逆袭的夏亚》和《机动战士敢达F91》以及OVA《机动战士敢达0083星尘回忆录》和《机动战士敢达0080口袋里的战争》凭借各自的特色在大龄观众中继续抢占高地，面对低龄市场的“SD敢达”三头身系列玩具也是人气大涨。但在看似全面出击的形势背后却是暗流涌动，一方面敢达F91本来打算在剧场版试水后直接推出TV动画，但却因为人气不足而取消；另一边万代对于SUNRISE的收购提案正式浮上水面，SUNRISE打算在谈判时多一枚更能打动人的筹码，于是，《机动战士V敢达》决定制作了。

新敢达还是富野由悠季执导，此时他还不知道这是往后5年以内最后一次导演敢达的TV动画作品了。此时他的心理压力非常之大，一度到达失控的程度，这也充分地反映在了剧情上：明明为了小孩制作的低龄向作品却大量出现角色死亡桥段，其中不乏相当残酷和猎奇的表现画面

（如自杀、虐杀平民、不必要的女性裸体等），故事末期还大谈宗教和民族主义论点，和原本的初衷差了十万八千里。可是抛开富野的部分，其他动画人的表现倒很可圈可点。逢坂浩司在V里第一次担任角色设计职位，0083中崭露头角的角木肇也是初次现身TV版敢达剧组，这两人出色的表现让他们不仅成为日后敢达系列的常客，更是未来二十年里业界顶尖的动画人之二。另外，本作也开创了富野系敢达爱启用新人声优的传统，年仅19岁的阪口大助直接提拔为主角配音，而片中几个配角声优如关智一、绿川光等后面也会迎来敢达主角的日子。

V的剧情从UC0153年开始，地球联邦的影响渐渐式微，各地群雄割据，战争蜂起。殖民地卫星SIDE2的革命首领玛利亚推行军事极权化的玛利亚主义，派遣了特别部队“卑斯帕”向地球联邦发动攻击。年仅13岁的少年伍索和青梅竹马的少女夏克蒂被卷入战争，成为了反抗组织“神圣军事同盟”的一员，驾驶反抗的象征V敢达向敌人宣战……

前文提过，V敢达本身是为了扩展儿童市场而制作的动画作品，而SUNRISE经过90年代前期的勇者系列动画之后对这一路数可谓驾轻就熟。可是碰上暴走的富野由悠季，一切常识都无法通用——本来的低龄目标客层被吓跑了，传统的敢达粉丝也不吃这一套，商业表现并没有得到显著的提升。SUNRISE曾计划在V敢达之后推出描写返乡的火星移民和地球人之间冲突的“波尔卡敢达”（企划用名），但因为万代收购之后的策略变更而无以为继，而波尔卡敢达的世界观则还将在日后卷土重来。《机动战士V敢达》是最后一部TV版的宇宙世纪敢达作品，也是SUNRISE在收购前最后的一部敢达作品。至此，宇宙世纪将彻底变成成年人的嗜好，而敢达也将迎来更为疯狂的世纪末最后5年。

三、“任务完了。”——机动武斗传G敢达、新机动战记敢达W、机动新世纪敢达X、Turn-A敢达

有一种说法认为，敢达曾经创造了机器人动画的可能性，但到后来又反过来扼杀了这种可能性。万代在收购SUNRISE之后就经常以敢达为标准要求其他的系列动画，在小学生间人气很高的勇者系列就是因为卖不过敢达而被慢慢叫停。以这个意义上来讲，之前V的失态更是不能容忍的事情。万代取消了原定新作，下令结合各种流行元素，重新创作能吸引新一代粉丝的敢达动画。在这一精神之下，人称“平成敢达三部曲”的G、W、X孕育而生。对于国内80后观众而言，这通常也是他们最早接触到的一批敢达动画；对于90后00后来说，这几部动画的身影也许只能在新出的《敢达决战》手游上才能见得一二了。

《机动武斗传G敢达》是第一部没有富野由悠季亲身参与的TV版敢达动画，接棒的是著名的热血系导演今川泰宏，G敢达只是他热血的起点，之后他还要制作一系列如《铁甲人地球静止之日》和《真盖塔世界最后之日》等复古机器人类型片。人设方面，逢坂浩司继续担纲，热血漫画家岛本和彦予以辅助。大河原邦男重新出山负责机械设定，角木肇、山根公利、佐野浩敏也加入团队。角木肇继续默默耕耘，要熬到W剧场版才能确定他的江湖地位；山根公利是个风格实用而硬朗的设计师，几年后的《星际牛仔》是他的代表作；佐野浩敏的机械设计与其说像是机器人不如说更接近神像，他在后来的《翼神传说》里把这种优美的造像风格展现无疑。

排除SD敢达系列以外，这是第一部世界观重启的正传敢达动画。时代设定在未来世纪（FC）60年，地球已在战乱中被毁坏成荒野，人类分别居住在各个殖民地卫星中，依靠四年一度的“敢达大战”来决定对地球的支配





左 年仅13岁的主角伍索和女主角夏克蒂

右 伍索的亲友兼宿敌，卡迪珍娜

上左 热血又热闹的G打破了之前人们对敢达的刻板印象

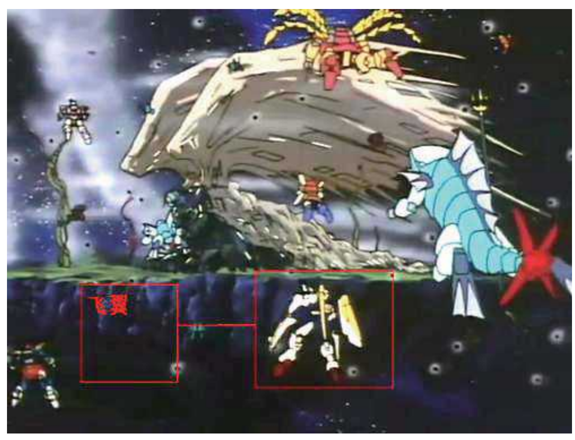
上右 32 G对MF有很多拟人化的描写，比如这样的公主抱（图出自创战者中对G的回忆）

下左 最终决战时，背景中甚至出现了还未播出的飞翼敢达

下右 零式飞翼对艾比安的决战









权。新日本代表多蒙为了寻找失踪在地球上的哥哥京二参加了大赛，其间结识了美国、法国、德国、中国、俄罗斯等地的敢达战士，还找回了自己的师傅东方不败。多蒙和伙伴们在战斗中击败了想要利用DG细胞的东方不败，最终终于用东方不败临死传授的奥义毁灭了恶魔高达。

守旧的敢达粉只是看这个剧情简介就会忍不住苦笑，标榜真实系的敢达竟然又倒车回到了大鸣大放的超级系路线上？其实本作融入了不少90年代的流行要素，比如多蒙寻找哥哥出征，师傅是亦敌亦友的强者，敌方有称为四天王的中BOSS等等，都是传统少年漫画的套路；东方不败、石破天惊拳、流星蝴蝶剑等名称则是借鉴了香港武侠文化的影响；主角加同伴的五人小队体制，这种起源自特摄超级战队系列的设定还会在日后的敢达中多次出现。这部胡闹的敢达作品在开播时受到不少敢达粉丝抵制抗议，但随着剧情发展，人气反而一路上升。当时的年轻观众对于这样热血而新鲜的剧情表现出意外的接受度，而特色明显的敢达造型也在儿童市场上表现良好，开拓了一代新的敢达粉丝。对此大河原邦男曾评价“今川泰宏证明了没有富野也能做出原创的敢达作品。”从此TV动画的敢达脱离宇宙世纪的路线就正式确定，TV动画再也没有回到UC纪年。

在平成三部曲中，比起热血的G，在日本和中国观众这边，酷炫的W显然更有市场。94年的G之后，95年的W早早就提上了日程。和主打低龄观众的G不同，W的市场取向一开始就定为了从未正式纳入视线的女性观众，“美少年机器人动画”的风格也得以确立。这部动画就结果而言确实获得了大量女性观众的人气，之后更是衍生出了平成敢达史上第一部原创剧场版。

本作导演池田成是个蛮奇妙的人，他之前执导《铠传》（国内译为《魔神坛斗士》）时因为拒绝配合万代做玩具软广告而遭到撤职，然后到了敢达W里又因为总是修改剧本，严重影响进度而遭撤职，若干年后他还将导演《犬夜叉》，随即和原作者高桥留美子吵架而再次被撤职……就是那么任性。W中期开始紧急接任的是从Z敢达一路摸爬滚打上来的高松信司，他当时还在隔壁棚制作《黄金勇者》。对于他的接任，剧本的隅泽克之自然最是高兴了，他本来构思的剧本都快被池田成改得爹妈不认了。隅泽的剧本并没有为了讨好女性观众而故意献媚，而是极尽狂霸酷炫之能事，把W写成了敢达史上旷古烁今的装逼大作……机械设定还是大河原邦男接着上，他的朴实风格在这部充满时髦要素的片里略显出戏。

故事讲述AC195年，为了对抗强权统治地球的地球统一联合和他们的特殊部队OZ，殖民地卫星的反抗组织开发了五台敢达，由五名少年乘坐，分别降落于地球各处从事战斗任务。少年们在战斗中互相结识，同时和OZ的杰古斯和

拖列斯多次对决，认清了战争的真相。最后，杰古斯揭露了自己山克王国王子的真实身份，带领反抗组织白色獠牙发动了殖民地落下作战，而拖列斯则倾全力迎战自己的前战友。敢达五子介入了这一战争，终于将悲剧终结。

继G之后，W又是一部主张“敢达来自殖民地”的敢达作品。在剧中敢达是殖民地居民反抗压迫的象征，而在最后却成为了阻止这一反抗的关键，这样细腻的剧情变化令人着迷，全片华丽而时髦的氛围让它成为了20世纪末最受欢迎的科幻动画之一。角木肇在私下为W画了新设定的机械稿，万代在过目后惊为天人，不惜撤下三朝老臣大河原邦男也要在剧场版W（EW）中重新采用角木版机设，而剧场版EW也成为了机械设定最为华美的敢达作品之一。后世的多数W敢达衍生作品多为EW版设定（而不是正统的TV版），也可以看做是时代对于“老人”们的逆反吧。

W的大成功让万代马上着手第三部平成敢达的计划，准备时间和以往相比紧张了不少。高松信司在W中的默默付出有目共睹，可是当时为了大局，池田成被撤职的消息一直没有正式发表，直到最后一集的字幕里都写着导演是池田而不是高松。新作敢达的导演正式地采用了高松信司，而初期的主题就是维持之前W的五人美少年编制，制作一部“少年、少女与冒险”的轻松冒险故事——可惜这两者最后都没能实现。

导演高松信司在剧中采取了很多的象征要素来指代自己对于敢达作品的感受，AW15年指代距离敢达剧场版三部曲已经过去了15年，而第七次宇宙战争后则指这是第七部敢达TV作品。这样略显晦涩的隐喻并没有得到观众的共鸣，而公路片式的松散冒险剧情也让收视率一路下滑。擅长欢乐冒险故事的川崎裕之把剧本一改再改，后期几乎每几集都会完全换一个风格。做人物设定的是西村诚芳，他在平成三部曲中都担任了作画监督，可谓一手支起平成敢达的人，这也是他第一次担任TV动画的人设。机设方面除了一定会有的大河原邦男，敌方MS多数为石垣纯哉设计。他从V时代开始设计MS，到了现在也已经是一线的动画人了。

《机动新世纪敢达X》讲述在上一次宇宙战争已经结束后的AW（战后历）15年，少年加罗德为了绑架少女蒂法而潜入了战舰伏利登，却对她一见钟情，加入了伏利登的团队。他在新人类蒂法的指引下发现了前次大战时的MS敢达X，并且数次击退了敌军，和朋友们一起走上了冒险的旅途。可是将蒂法和伏利登上的人视为眼中钉的新人类弗罗斯特兄弟决心要消灭加罗德一行，对他们展开了围追堵截。加罗德最后终于知道了新人类的真正含义，驾驶着敢达DX和G猎鹰向两兄弟展开了最后的决战。

《机动新世纪敢达X》原定50集完结，但由于收视率不振，玩具销量也只有W时期的八成，于是被砍掉了一季，最后以39集收尾，而这也是敢达TV动画史上继初代敢达以后唯一一部档期被砍的作品。故事决定被砍之后，后程的剧本又被大幅度改写，前期松散的节奏和后期赶火车的剧情形成了鲜明对比，最后故事虽然讲完了，但是由于篇幅所限省略的部分非常明显，这也成为了本作最大的









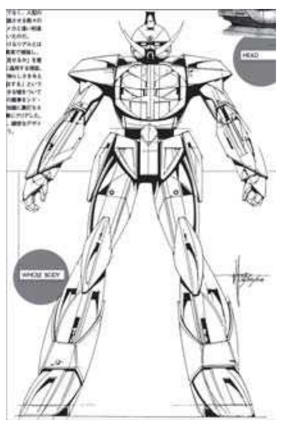
左上 W敢达五子

左下 W故事很王道，在场外却大量使用了对女性观众的杀必死

右上 敢达X的初期设定

右下 两代主角机，X和DX







左 地球和月球，和公主长相相同的少女。Turn-A更像是一部童话

中 席德·米德的手稿对传统敢达形象是种颠覆

右 Turn-A和初期的对手斯摩。后期他们还将并肩作战

硬伤。本作在后世的观众评价颇为两极化，但在万代眼里毫无疑问是一次滑铁卢。X是至今敢达TV动画中衍生商品最少的作品。担任本作剧本的川崎裕之在后来的搞笑机器人动画《机动战舰大和抚子》中曾经写了一段剧情：前期设计有缺陷的机器人X-VALIS强行出击，最后连驾驶员一起爆炸身亡。很多人认为，这也许就是他对敢达X的一种调侃。

在1996年的《机动新世纪敢达X》草草收场后，敢达的TV动画系列进入了数年的反省期。在20世纪的最后，敢达诞生20周年之际，要以怎样的方式为这一伟大的动画系列收尾？SUNRISE得出的答案是，重新启用敢达之父富野由悠季，打造一部能够总结这个时代的集大成之作，它的名字叫做“∀”，念作“Turn-A”，意为“全集”，也有“Turn to A（原点）”的意思在里面。就这样，20世纪最后的一部敢达，同时也是史上最具有争议的一部敢达，拉开了序幕。

富野由悠季继续着他拿手的史诗剧，宇宙居民回到地球，和地球人开战，这样的世界观类似V敢达之后被枪毙的续作“波尔卡敢达”，又和2015年最新作《G之复国》的主题一脉相承，可以说代表了富野在平成时期的主要创作精神。人物设定是当时在游戏公司CAPCOM，画了几部《街头霸王》的安田朗，他圆润饱满而又朴实无华的画风深受富野喜爱，之后两人又在《OVERMAN》、《G之复国》等作品中有合作。本作最大的亮点是机械设定请来了美国的著名设计师席德·米德（Syd Mead）（代表作《星际迷航》）参与，他为Turn-A设计了包括主角机和BOSS机在内的7台MS，引发了业界震动。Turn-A也是至今唯一一部由日本人以外的外国人参与机体设计的敢达作品，这当中的文化休克从外形上就能看出来。此外，本作音乐是由著名女作曲家菅野洋子作曲，十分值得一听。

故事讲述在一系列已经不可考的大战之后，地球人在废墟上重新建立了大约相当于19世纪水平的文明，过去的历史则被称为“黑历史”而被封印（“黑历史”一词就出于本作）。居住于月球上的月之民拥有比地球高得多的技术水平，在迪亚纳女王的带领下入侵地球，要求回到先人所在的领土，于是战争爆发。主角罗兰本是月之民派来的间谍，但在战争中为了保护身边的地球人而战，偶然发动了黑历史时期遗留下来的Turn-A敢达。在罗兰等人的努力下，迪亚纳女王发现了战争的错误，也知道了敢达正是毁灭前一个人类文明，造成黑历史的元凶。但月之民的武官金卡纳姆发掘出了月球的黑历史MS——Turn-X，想要把战争进行到底。最后两人的战斗中，两台MS再次张开了毁灭文明的月光蝶。

《Turn-A敢达》在世界观设定、剧情走向甚至是角色设定上都可圈可点，但是敢达始终是要卖玩具模型的动画，席德为敢达设计的前卫造型被戏称为“胡子”，一时间争议不断。如果在《敢达决战》里看到一排各作主角机站在一起，Turn-A会显得格外突兀。富野也在事后的场合说“我并不接受那种设计，只是当时没有更好的替代案。”由于文化差异和语言不通，富野和席德的交流充满了误解，比如富野要求“新人类（NEW TYPE）专用机”，席德则以为是“新型机”的意思。除了片中的原创机体，其他地方还出现了许多宇宙世纪敢达里出现过的MS（扎古、卡普尔等），让老粉丝会心一笑，可这部作品当时在商业上非常地不成功，至今对于设定也是争议不断，但却从未被人忘记，人气反而随着时间推移而有所提高。它对于黑历史的描述暗示了Turn-A世界是在所有正统敢达世界（已播的和未播的）之后的世界，间接地把UC和平成联系在了一起，成为了一切敢达的完结篇，也许这才是它对于敢达系列作出的最大贡献。P

（待续）

头条新闻

第六代智能英特尔酷睿K系列处理器上市

■本刊记者 魔之左手

2015年8月5日，英特尔第六代智能英特尔酷睿K系列处理器正式亮相，酷睿i7-6700K是专为游戏和高性能发烧友而设计的未锁频版台式机处理器。它采用英特尔睿频加速2.0技术，当应用需要更高性能时，可动态地将处理器频率提升至4.2GHz；超线程技术让4颗核心可处理8个独立任务（线程）；8MB共享高速缓存可根据每个内核的需求动态高效地进行分配，从而加快数据访问速度，显著减少常用数据的延迟，并提高性能。



英特尔（中国）有限公司PC和物联网产品总监洪力展示产品

酷睿i7-6700K处理器支持CPU及显卡超频，倍频、功耗、基础时钟和内存比率均可调节；它集成内存控制器，支持双通道DDR3 1333和DDR3L 1600内存。与上一代产品相比，第六代智能酷睿处理器性能提升超过11%，平台整体功耗降低超过22%，电池续航能力提升超过1.4小时，在各种PC平台上都有更好的表现。

第六代智能英特尔酷睿处理器拥有更先进的图形技术，集成英特尔核芯显卡，英特尔锐炬显卡和英特尔锐炬Pro显卡，可以带来更好的游戏和图形体验，为大多数DX12游戏带来更出色性能，支持4K视频3屏显示。另外它还支持英特尔实感技术、英特尔智能音频（Smart Sound）技术、生物认证，应用英特尔True Key(可信任软件框架)，可为在线应用自动填充密码，并允许生物特征数据保持与设备匹配。通过面部识别登录系统，利用Windows Hello和英特尔实感景深摄像头 (F200) 为Windows 10电脑带来体感登录功能。P

硬件店

SuperD裸眼3D智能硬件3D BOX众筹发布

2015年7月30日，深圳超多维光电子有限公司携全球首创裸眼3D智能硬件3D BOX亮相China Joy，举行众筹新闻发布会，在中关村在线众筹平台展开众筹招募活动。


SuperD超多维CEO许培桢（中）展示3D Box

3D BOX可以与iPhone进行无线连接，通过iPhone就可以实现菜单选择、游戏手柄操控，3D照片拍摄，以及摇动手机暂停和播放影片等功能，使得无论是影片光看、游戏还是APP互动都显得兼具易用性，趣味性和互动性。超多维光电子有限公司同时非常关注内容平台的建设，除了游戏外，其3D Store内容平台还与美国梦工厂等多家国际一线片商保持紧密合作，提供大量的3D片源。另外消费者还可以利用内置的2D/3D播放器播放自己的2D/3D影片资源。

为了给消费者带来更舒适更自然的体验，同时呈现震撼的3D效果，SuperD超多维从人眼本身自然的观看习惯入手，结合人眼追踪、“柱状光栅透镜式”裸眼3D显示屏等多项专利技术，研发成功全球首创裸眼3D智能硬件3D BOX。其人眼追踪技术辅以独有运算芯片，能不断追踪人眼位置，进行实时的有针对性的画面匹配；经过严格透光率测试的半透半反面板，可创造出悬浮式的立体显示效果；而Z字形的专利设计，在便携性，可视效果和时尚设计之间达到平衡。

爱普生激光4K家用投影机亮相全国巡展

2015年8月，以“投影你的未来，点亮另一个视界”为主题的2015年爱普生激光4K家用投影机全国巡展开始在全国7大城市展开，世界首款



激光光源4K家用投影机Epson CH-LS10000闪亮登场，让用户近距离了解到目前世界最前沿的激光4K家用投影技术，激光4K家

头条新闻

魅族推出599元魅蓝2和意外保险、换新服务

■本刊记者 魔之左手

2015年7月29日，魅族科技正式发布新一代智能手机魅蓝2。它沿用聚碳酸酯一体化成型工艺，高精度CNC精雕技术和边角打磨，外部覆盖透明的UV涂层，提高了整机抗磨性与舒适度。机身颜色拥有白、蓝、灰及粉红四色可选。它配备了5英寸720P高清IPS屏幕，GFF全贴合方案，对比度高达1000：1，屏占比75.6%。魅蓝2的主摄像头沿用了三星1300万像素CMOS，配备F/2.2大光圈镜头，成像具备丰富锐利的细节表现。500万像素前置摄像头搭配全新升级的FotoNation 2.0智能美颜算法，美肤调亮交由系统自动完成。



魅族科技总裁白永祥向来自全世界的媒体、嘉宾和魅友介绍魅蓝2手机

魅蓝2采用新一代4核64位处理器MT6735，主频1.3GHz，带有Mali T720 GPU，搭配2GB运行内存、16GB三星高速闪存，可让数据处理更为迅速，视频播放画面更加流畅。它支持中国移动、中国联通双4G双卡双待，也提供了中国电信定制版。它采用单卡槽双Nano-SIM卡位机身设计，主卡位可同槽安装最大128GB的Micro SD卡扩展。魅蓝2采用深度定制的Flyme 4.5系统，结合新一代64位处理器可释放Android L内核的优秀特性，先进的续航控制配合2500mAh的典型值电池容量，可为给它带来一整天的持续动力。

魅蓝2官方定价599元（16GB），并于7月29日16:00开始在全国魅族专卖店、魅族官网在线商店、魅族天猫官方旗舰店和QQ空间同步开启预约，8月3日10:00正式上市。与此同时，魅族联合JBL推出含JBL-T100A耳机的“青年优选”套餐，售价668元，于8月3日10:00同步上市。另外，魅蓝手机用户可在魅族官网购买意外保服务，价格为59元/年。魅族将在7个工作日内完成产品维修。魅族也推出了“mCycle”以旧换新政策，用户可用魅族、苹果、小米和华为四个品牌旧手机折价换取“购机券”，魅族还将为换机用户额外补贴20～150元不等。

庭影院产品的魅力。

CH-LS10000采用全新激光光源，能够迅速调整光量，实现瞬间0流明极致全黑，覆盖DCI等专业数字影院级别色域，带来最真实的色彩还原。另外它仅需几秒便可显示正常亮度画面，和电视机开机速度相似，高质量散热和冷却系统大大降低了运行噪声。其全新4K增强技术可使视频分辨率达到3840×2160，画面细节展现的更细腻、清晰。另外全新3LCD反射式液晶面板对比度超高，表现的画面更为细腻深沉。

爱普生CH-LS10000带有电动变焦镜头，镜头可大范围位移，能在垂直±90%、水平±40%的范围内进行安装调试，极大方便了用户和集成商的使用和安装。此外它还具有强大的镜头位置记忆功能，可储存聚焦、变焦、位移等最多10组镜头位置，根据幕布及影片的纵横比提前设置焦距及镜头位置，使用时可一键调出。

希捷发布20周年限量版纪念硬盘

2015年8月10日，希捷在北京举办希捷中国20周年庆典倒计时100天活动，同时发布了专为周年庆典定制的限量版移动硬盘。希捷科技全球硬盘及存储系统运营高级副总裁庄镜发先生、希捷科技全球副总裁暨中国区总裁孙丹女士出席了此次发布会仪式，一同揭开了限量版产品的面纱。



希捷科技全球硬盘及存储系统运营高级副总裁庄镜发先生表示：“中国目前是希捷全球的最重要市场之一，自进入中国市场以来，希捷在华投资的总额已超过14亿美元，在华员占全球员工总数的三分之一以上，中国区的生产总量占全球出货量的70%以上，凸显了中国市场的巨大潜力和重要性。非常高兴与大家一同分享希捷中国20周年庆的喜悦，也为我们今天取得的辉煌成就感到自豪。”

希捷20周年限量版纪念硬盘采用Backup Plus Slim盘体，具有抗划痕和指痕功能，拥有小巧紧凑的设计和高速USB3.0接口，主体为金色，自带Dashboard备份软件，可用于存储和备份散落在众多设备、社交网站以及个人电脑里的珍贵照片、视频和其他文件资料，是一款非常适用于目前数字生活的存储解决方案。它提供了1TB和2TB的容量选择，厂家建议零售价分别为550元和780元人民币。

头条新闻

颠覆用户体验，英特尔为游戏市场注入强劲动力

■本刊记者 Monitor

2015年7月30日，在上海召开的中国游戏开发者大会期间，英特尔面向中国游戏用户展示了一系列基于最新处理器的产品形态和游戏领域的合作计划，借此携手游戏业内精英合作伙伴，共同基于英特尔平台为游戏用户提供颠覆性的游戏体验。英特尔在游戏领域里与微软、腾讯、触控科技、巨人网络、蜗牛游戏等合作伙伴紧密合作，共同为游戏玩家交付强大的平台性能和震撼的游戏体验。



英特尔中国用户体验事业部总经理吴竹如展示小尺寸高性能的NUC产品

在Android平台上，腾讯和英特尔展开了全面的合作，所有腾讯发布的游戏，都针对英特尔的移动平台进行兼容性测试，《全民突击》《天天酷跑》《节奏大师》等重点游戏针对英特尔硬件进行原生x86支持。在PC端，《怪物猎人》《天涯明月刀》等游戏可在英特尔核芯显卡上流畅运行。英特尔与触控科技合作，使得Cocos引擎开发者能够完全支持原生x86平台，合作范围广及Cocos游戏引擎、产品开发工具以及SDK等等。英特尔、巨人网络以及Havok公司签署了合作备忘录，三方将在手游《3D征途》(手机版)中达成合作，共同推动优质3D游戏在移动平台的发展。英特尔携手微软，和蜗牛游戏一起在其大型DirectX 12游戏《九阳神功》上深入合作，充分利用英特尔平台的高性能、高能效，为广大玩家提供突破性的、更具高能效的游戏体验。

英特尔同时展示的还有基于英特尔实感TM技术不断扩大的应用，已经有超过65家开发商基于此项技术开发创新的应用，为游戏玩家提供新型的人机互动体验。

雷神笔记本粉丝趴嗨翻ChinaJoy

2015年8月1日，互联网笔记本品牌雷神在ChinaJoy展闪亮登场，联手久游网举办了主题为“雷成长疯青春”的粉丝狂欢大趴。雷神主创团队、雷女郎陈潇与近百名雷疯、火辣showgirl一起狂嗨疯玩，展现了年轻蓬勃的力量。青春快闪秀、雷神成长秀、舞蹈吧兄弟等现场活动和互动游戏，火遍京东众筹平台的雷神911全系产品、主创团队散发出来的青春气息、五花八门的创意周边和还是热情的雷疯粉丝团，都说明了这个年轻品牌的成功。



雷神CEO路凯林在接受采访时表示，雷神的成功带来了很多惊喜，很多迷茫，很多压力，也带来了更多与雷神志同道合的人一起披荆斩棘，勇往直前地去将梦想落地，创造年轻新传奇。未来，雷神公司还将在社会责任方面有更多担当。

数码风

爱客服开创智能客服新时代

8月29日，中科汇联公司召开“爱客服智能机器人+云平台”发布会，提供了“智能机器人客服”+“人工客服”+“工单”三位一体的全新客户服务模式，为中小企业的在线客服、客户支持和呼叫中心提供免费的接入服务，可大大节省人工费用，解放越来越紧缺的劳动力。



中科汇联总裁游世学介绍“爱客服”智能机器人

爱客服智能机器人由中科汇联与清华大学、哈尔滨工业大学、北京大学3所高校的联合实验室研发，结合顶尖的语音、语义、语言技术和深度学习算法，自然语言理解准确度达到98%，可回答企业客户服务中80%以上的问题，服务效率提升300%以上，单位客服成本下降85%以上，支持PC网站、手机网站、微信、微博、APP等各种渠道。它还会将一些有难度和比较偏的问题自动转向人工坐席，而且能够学习人工坐席的答案。

游戏圈

《猎魔人3：狂猎》6周销量突破600万，将制作新DLC

《猎魔人3：狂猎》开发商CDPR于8月公布最新财报，财报显示《猎魔人3：狂猎》发售6周便售出了超过600万套。这款作品在2015年上半年狂揽超过2.37亿波兰兹罗提（折合美元约6330万），要注意的是，该统计数字是去除各种杂项和税务

头条新闻

DICECON华人桌面游戏大聚会隆重召开

■本刊记者 Monitor

2015年8月22日、23日，由Dicehobby主办的全球华人桌游大聚会在中国国际展览中心开幕。来自全球的桌游厂商在现场与玩家热情互动，玩家在聚会上交流心得，试玩桌游。同时，DICECON还进行了“卡坦岛”桌游大赛，第一名奖金2000元，“卡坦岛”比赛吸引了不少桌游玩家参与其中。

DICECON在大会进行中启动了GoldenDice的颁奖。GoldenDice共颁发六个奖项。获得中文策略游戏大奖的游戏为《神秘大地》，获得英文策略游戏大奖的游戏是《夏》，《布鲁日》与《疯王城堡》则分别获得中文进阶游戏与英文进阶游戏大奖。中文入门游戏与英文入门游戏大奖则分别由《一夜狼人》《间谍危机》摘得，而亲子游戏大奖的得主是《知识线》。这次获奖的游戏都是玩家通过在DiceHobby的官方网站投票得出。


DICECON华人桌面游戏大聚会，给你面对面的快乐

这次桌游聚会参展的厂商不仅有来自欧美的桌游制作大厂，也有中国本土的新兴桌游公司。玩家在DICECON上不仅能够玩到桌游厂商带来的最新桌游作品，还能够以较低的价格购买正版桌游。DICECON桌游大会为玩家提供了丰富的桌游以供试玩，并配有讲解员对桌游进行详细讲解，让玩家能够更好的熟悉新的桌游作品。

DICECON是DiceHobby酝酿已久的桌游聚会计划，目标对象不仅仅是现有的华语地区核心玩家，更是通过大众媒体向社会各界多渠道宣传，采取事件营销的方式吸引全民关注。DICECON将向GenCon学习，传播桌游文化。吸引更多的桌游玩家加入DICECON的大家庭当中。P

的纯利润。

同样是针对《猎魔人3》游戏，CDPR此前发布反对收费DLC的宣言，认为玩家没必要再额外花钱，表示《猎魔人3》的16个DLC会全部免费，而且CDPR已经兑现了承诺。这意味着制作组将要集中精力去制作季票中所承诺的两部“史诗级冒险”了。其中“石之心”于10月首发，“鲜血与红酒”则计划在2016年第一季度发布。



业绩不振《愤怒的小鸟》开发商再裁员260人

《愤怒的小鸟》系列开发商Rovio在8月宣布，公司决定裁员260人，占员工总数的约37%，这是继去年裁员110人之后的第二次大规模裁员，两次裁员员工减少近50%。Rovio公司2013年的营收涨幅停滞不前，2014年的营收和利润均出现下滑。究其原因，是公司在《愤怒的小鸟》之后并未拿出同等级别的新游戏来支撑公司的发展。最近刚刚推出的《愤怒的小鸟2》只是在原作的基础上进行各种版本的改编，缺乏创新。裁员是该公司进行重组的基本举措，将来Rovio的商业发展会专注于三个基本的领域：游戏、媒体以及消费品。裁员不会对《愤怒的小鸟大电影》产生任何影响。



美国前10手游占四成收入，消费依靠大R

国外市场研究公司NPD集团于8月发布了一份移动游戏市场数据报告。报告显示，在美国市场，排名畅销榜前十位的手游收入已占据了手游市场总收入中的37.9%。NPD对美国市场中约200万美国移动游戏玩家进行了跟踪调研，总结出他们在2014年12月到2015年5月消费最多的前十款手游的排名情况，排名数据显示，仅《部落冲突》《战争游戏》和《糖果传奇》三款游戏加起来所占据的份额就已超过20%。

报告数据同时显示，美国移动游戏玩家人均为1.6款手机游戏花钱(包括内购和一次性付费下载)，平均每名付费玩家的消费额度为33.55美元。这意味着移动游戏发行商要想挣钱，得依赖于鲸鱼用户，也就是所谓的大R消费。P



三“侠”五议
暑期武侠游戏品评

国产武侠游戏何其多哉！有挂羊头卖狗肉者，有卖弄情怀者，也有鞠躬尽瘁死而后已者。如今，在2015年的暑期，正是几款国内武侠游戏“交锋”的好时机，我们挑选出了其中的三款，来共同领略他们的风采。

单机群侠传
从《侠客风云传》看复古的中国单机市场

文丨跃迁

新世纪20年代几个国产单机，不是如《凡人修仙传》《风卷残云》般无疾而终，就是如《雨血》《永夜幻想曲》般转战他方，到了今天，老一代制作者纷纷再度登场。《秦殇2》消息传出，《天地劫》有望续作，《圣女之歌3》和《天使帝国4》年底就有可能上市。似乎除了《幻想三国志》的制作人在九凤暂且低调，其他制作人都抛开了当年单机的金字招牌，颇有投机之嫌。虽然这些系列中，不少当年的正统续作，如《天使帝国3》《三国群侠传7》和《秦殇：复活》都很将就，但喊一声十年后的续作，终究能换来几声叫好。不过在我看来，总有些今不如昔的感叹。

国产单机最早两部作品，是初代《轩辕剑》和《神舟九剑》。两部游戏中，前者日风满满，连女主角造型都是日式动漫里中国女人常见的包子头，而后者公开宣称受《魔法门》影响，强调扮演和自由度。时隔多年，日式RPG剑的传说依旧，而美式代表一路演变成了河洛三部曲和目前的《侠客风云传》。二十五年后，“轩辕”还是“轩辕”，“群侠”还是“群侠”，谁也没有变。

在《武林群侠传》或是《侠客风云传》的开场，玩家需要以行人的身份路过前代主角小虾米的雕像，并听路人一遍遍讲关于小虾米对战武林十大高手的传说。这一幕让笔者联想到早期RPG游戏常见的剧情，如DungeonMaster，你的第一个任务是到名人堂见见名人。虽然美式RPG多取消了这类剧情，往往开头是一段主角身边组队的人死光或走丢的剧情来开场，但《侠客风云传》还是选择以这个单薄的并且和东方文化有些脱节的雕像开场（古人是很不热衷于露天雕像的），这也许就是所谓的经典。

说句惹众怒的话，笔者并非《武林群侠传》的粉丝。这部游戏前十个小时你的任务只是在城里乱转，歪打正着做小任务或玩些简单的小游戏加点。虽然玩家可以住店跳过这十个小时，但那些支线任务对笔者而言看上去像些无聊的体力活，对配角的性格也没有刻画，玩上去很零散。这次的《侠客风云传》里，保留了只要重复劳动和存档读档属性就会上升的设定。简单的劳动和短时间内的收获带来的成就感，这种养成原理在各类MMORPG和手机建设类游戏里比比皆是，并不难以复制。虽然Q版内容和变得更写实的3D画面完全违和，小游戏也不全部合理，但只要玩进去，这个流程就说得过去。

这部游戏除了画面之外，似乎没有太多瑕疵。由于技术的局限，作者需要在画面和优化之间抉择，超长的读取条和一些可有可无的3D效果都拖延了养成游戏应有的进行大量选择的紧凑感。由于很难做出像《太阁立志传》或《骑马与砍杀》式的开放、自由和宏大，《侠客风云传》和前作一样，依靠时间为线牵引着主角，这样一方面人物属性在掌控之中，一方面又能尽量满足玩家自由。有了之前的经验，这点设计上，游戏还是很出色的。

游戏的剧本依然很一般。故事中对江湖门派、招式、人物的刻画，虽然繁多复杂，但每个都无出其右，



在今天的标准看来，这部游戏的养成元素未免寒酸



除了复古之外，制作组的手段显得很贫乏



缺少新意，过于平面。至于几位女角，一看就是为了被攻略或提供情感支持而存在的，她们的空虚、肤浅和“三剑”有一拼。至于那些钓鱼、打猎、挖矿等十年前挂点页游式的内容，确实丰富，但和主线关联不大。

可能因为这几年国内游戏数量少，横向比较空间变得很小。“情怀六”上市前就骂声一片，上市之后也确实如此。而本作在上市前就被称为是良心之作，到最后玩家也没什么好抱怨的。一路玩下来，笔者也算是过了把瘾，但游戏结束后，又觉得缺了些什么。

游戏的结束处，依然继承了前作的思路。玩得好当大侠，玩不好当乞丐。看上去热闹非常，实质上薄弱疲软。几乎与“侠客”同一天上市的移植作品《侍道4》虽然难说是部佳作，但游戏刻画的殖民时期的武士在民族和信仰间的道德抉择，至少更加沉重些。如何像个武士一样做出决定，是引领游戏的核心。相比较下，“侠客”还停留在单一、线性的道德决定上，很难让人满意。

虽然近几代“仙剑”剧本十分粗糙，漏洞百出，但从五代的父子两代人关系，到六代师徒关系，我能隐约地看出一个品牌老去的沧桑感，和制作者隐约的痕迹。纵观国际上类似的作品，这也是《真人快打》（Johnny Cage, Jax）和GTA新作（Michael）中出现父亲和家庭形象的原因。而十几年后，武林却一点也没有变，并没有什么让人能静下来想想，回味回味的东西，有的只是从混子变成大侠的粗劣的成就感。所谓自由，也只不过是让玩家不停地膨胀。这个内核有些太简单了。虽然从国际大作到页游，这套规则屡试不爽，但笔者觉得，这部游戏能做的还有很多。

做好一部让人满意的“群侠传”远比出一部剧情漂亮的“三剑”难度大。也许它可以走走这几年流行的趋势，搞一搞沙盘或是Space Ranger一样索性将多种元素大乱炖。再不成在贸易、人际、战斗等系统上多下下功夫。而这部游戏，我似乎没有看到类似的尝试。

这部作品的存在，对市场也有些好处。它至少缓解了玩家对国内游戏画面的耿耿于怀和毫无建设性意义的、对回合制的叛逆。它的复古，让玩家又回到了那个2D头像、对话框和上帝视角的时代。虽然这些设定在全球游戏界严重过时，但在各国的小制作里并没有完全销声匿迹，只要有爱，又何必对有没有电影级演出而苛刻呢？发现粗茶淡饭也并非完全无法下咽之后，玩家多少能将注意力转移到游戏本身上，更加尊重游戏性和创意，而不至于像“三剑”硬撑着做3A大作，反而东施效颦。

当然，各种复刻、新版、重制和“精神续作”并非国内特有现象。日式游戏“日呆”成风，一蟹不如一蟹自不必说。美式RPG里，《辐射》系列借经济萧条“后启”风行复活，今年有望出四作，其原型《废土》又出一作。《异域镇魂曲》也要在年底放出一部续作。小制作如《暗影狂奔：龙殒》（Shadowrun: Dragonfall）和《魔岩山传说》（The Legend of Grimrock）都多少对上世纪八九十年代游戏有所借鉴。而《龙腾世纪》在刚上市时曾打着《博德之门》精神续作的旗号，试图发布十八禁的D&D。后来黑曜石的《永恒之柱》也以老式RPG和“博德”当噱头。两个“博德”，两个《废土》，颇有国内两个“剑侠”，两个“仙剑之父”般热闹。哪怕是隔壁电影圈，今夏最火爆的电影依然是《终结者》和《侏罗纪公园》，仰望经典的背后，是二十年的彻底空虚。

但所有国家都没有中国游戏界这么复古，十几年的化石级系列一统天下。我们的单机圈子，是个巨大的、缺乏生气的怀旧市场。因为怀念过去，玩家会掏掏腰包寻找下小时候的感觉，就像淘宝上依然在卖小浣熊卡片，优酷上能看《黑猫警长》一样。单机复兴了，每年游戏一定要出几个，业内的做法也如同这部《侠客风云传》一样，工整得有些过头，很程序化，却缺少点灵气。我甚至觉得，同样是以自由度为核心，再出一部其他题材的群侠传（比如春秋群侠传）都会比复刻武林强些，尽管噱头上会差很多。如今复刻和续作一涌而起，坐拥几个古董IP的厂商，也颇似一群疯狂的淘金者。他们见机行事，却不由让人对单机界的未来产生担忧。

抛开标题的俗气，《侠客风云传》算是部不错的游戏，它至少缓解了对各种‘剑’的审美疲劳，虽然它的本质和各种‘剑’一样，怀旧、经典、卖弄中华文化的“小知识”“小百科”。《仙剑奇侠传》《御天降魔传》和《侠客风云传》统治着这个最热的暑假档期，一“仙”—“魔”—“侠”，三部“传”，果真有趣，当然，这些作品也注定不会给后续的国产单机带来什么新的启发。P



除了复兴国产黄金期的人物和风格，也复兴了那段时间媚俗的一面



老IP试图复制过去，新IP模仿外国游戏。界内缺少真正的游戏设计

侠客风云传：睽违多年的移植

文丨建安余韵

由河洛工作室制作的国产RPG游戏《侠客风云传》于2015年7月28日上市，本作是经典单机游戏《武林群侠传》睽违14年后的重制版，也是河洛工作室2014年重组后推出的首款产品。对于原作《武林群侠传》的粉丝，重制版能否满足他们的期待，经典玩法又能否吸引新玩家关注这个品牌，今天，我们就来审视一下这款凤凰涅槃的游戏。

画面

《侠客风云传》使用Unity引擎制作——虽然这款手游、页游端的热门引擎在“核心玩家”圈里不是很受信任，但由于《侠客风云传》画面上的一些固有特点，游戏实际观感还是不错的。

本作画面采用2D、3D相结合的模式：正常游戏和探索阶段是锁视角3D，养成模式中则变成Q版的2D水墨风画面。3D画面由于锁了视角，加上地图的规模都不算大，减少了很多不必要的建模和渲染，因此能够将画质掌握在高度可控的范围内，可见的场景都古色古香韵味十足，模型虽谈不上多精美也绝不算差，而且还加入了很多环境细节提升观感，看起来颇具心意；战斗中各种高级武功的特效华丽炫酷，反倒是人物建模精度都很低，对一个塑造角色、讲故事占了很大比重的游戏，不得不说是一大遗憾。

另一方面，考虑到玩家在3D模式和2D养成模式下的游戏时间大概一半一半，2D画面也是画质整体观感不可忽略的元素，这一点河洛完成得很好，绝对是游戏整体的加分项，写意的水墨背景乍一看简单随性，实际上很有考究且韵味十足。比如在后期大地图自由探索阶段，如果玩家在逍遥谷里逛逛，就会发现2D水墨背景对逍遥谷场景和师父房间的还原度其实非常高，并不是凭空乱画的。至于人物的Q版形象更是一直都广受玩家好评的经典元素，重制版将其彻底发扬光大，主要角色的表情都十分丰富（我们的主角东方未明几乎有二十个），每一个都惟妙惟肖，让人忍俊不禁，各大单机论坛都不乏将Q版形象拆解出来当做头像和表情包使用的玩家，受欢迎度可见一斑。另外，曾经给千辛万苦通过考验的玩家造成暴击伤害的“香儿老佛爷”终于变成名副其实的美人了……

谈到《侠客风云传》的画面，笔者想跳出本作说一些题外话：《侠客风云传》采用锁视角3D和2D相结合的画面，固然是出于还原《武林群侠传》玩法与预算上的考量，但从玩家反馈来看，很多玩3D游戏起步的新生代玩家也很接受，并没出现太多“画面过时”的议论，这值得所有国内厂商好好反思一下。很多厂商做一点片面的调查，又因为自家产品不成功，就鼓吹2D和锁视角过时、没有生存空间了。事实上2D和“画面精美”从不矛盾，开发2D游戏也不应该成为“成本和技术不允许做3D”妥协下的选择。放眼国际，2D和锁视角3D游戏仍很常见，今年的《奥里与迷失森林》，一款Unity制作、2D场景3D角色的游

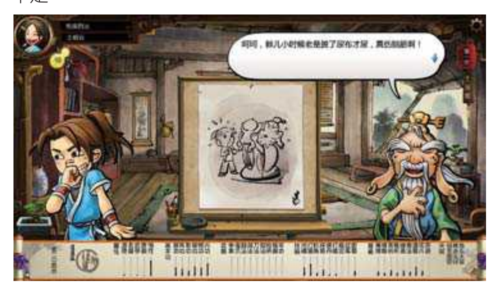


游戏加入了很多环境细节提升观感，比如图中停在小虾米雕像上的白鸽





写意的水墨背景乍一看简单随性，实际上很有考究且韵味十足



看到无瑕子为幼年荆棘换尿布，荆棘却尿了无瑕子一脸的简笔漫画：我会心地笑了



人物的Q版形象一直都广受玩家好评，重制版将其彻底发扬光大



河洛的“群侠传”系列以高自由度著称，在国产RPG里独树一帜

戏，甫一亮相享誉全球。反观国内厂商，就笔者看来，2010年以后的2D和2.5D网游，只有《斗战神》的画面勉强过了“精致”这条线，其余产品无一例外至少该判死缓。诚然数据不会骗人，但很多事数据不会告诉你，就看你如何解读。看看业绩和不充分的调查，完全不思考产品自身的问题，片面解读出“2D应该淘汰，没有生存空间”这种结论，我认为这种厂商即便去做3D，甚至未来去做VR游戏，也做不出玩家认可的产品。

剧情

老玩家都清楚，2001年的《武林群侠传》虽然经典，但因为预算和制作周期问题砍掉了很多内容，剧情上是一款支离破碎的作品，后期烂尾严重，很多设定都是靠玩家解包游戏文件才得以曝光，也留下了很多遗憾，比如曾经“只要暗器、轻功和好感度够高，就能在决斗中打掉二师兄的武器，救回二师兄”的都市传说。

在重制版《侠客风云传》中，河洛对原作剧情进行了大幅度的完善，为游戏塑造了一个类似《天龙八部》的故事架构，讲述了父子两代人、数十位侠客关于武林与正邪善恶选择及各自命运的故事。除此之外，新作还增加了许多“逍遥三侠”日常交互的剧情以及剧情逻辑上的因果解释，比如两位师兄的身世和二师兄叛逃的理由等等，但同样留下了很多新遗憾。

在众多新桥段中，笔者感触最深的就是新年扫除，师兄弟围观丹青为逍遥谷师徒画的漫画的情节，看到无瑕子为幼年荆棘换尿布，荆棘却尿了无瑕子一脸的简笔漫画我会心地笑了，然而笑着笑着，鼻尖一酸眼泪几乎就要落下来——对新玩家来说这是个笑点，但对知道后续剧情发展的老玩家却变成一大虐点。有异曲同工之妙的还有铸剑大师结局：为纪念师门，主角铸出三柄绝世名剑，分别命名为无瑕、月轩与荆棘。徐昌隆曾说希望在新作里表现出类似《火影忍者》中鸣人与佐助的感情刻画，虽然达到这种高度并不容易，但河洛确实在努力做到。

另外，重制版还为曾经的“龙套”们增加了很多背景设定和角色事件，丰富了人物形象，比如呆萌的任剑南与自带小虾米级主角光环的豪杰傅剑寒，都成为人气很高的角色。不过要论最典型的案例，自然要数新加入的女主角秦红殇和风吹雪，人物故事比几位旧有女主角完整得多，是本作感情戏的核心，一表一里成为“女一号”最有力的竞争者。

至于剧情上的遗憾，原作《武林群侠传》就是款烂尾作品，而本作依然是一款不折不扣的烂尾游戏。游戏设计有五条分支线路，分别是天王线、武林盟主线、邪派线、丞相线和丐帮线，其中天王线是官方认定的正统结局。然而截止至游戏发售，官方表示天王线未能如期制作完成，又不能延期发售，因此在初始版本中关闭了天王线——也就是说玩家拿到的是一款没有主线的RPG，未来天王线会以免费DLC的形式更新；随后，又有玩家反馈丞相线和丐帮线的剧情浅陋无聊，徐昌隆在访谈中表示赞同，并称在现有DLC工作完成后，会考虑重做这两条支线；武林盟主线则是一条“酱油路线”，游戏中很多伏笔、因果和背景在这条线中并没有得到解释，比起原作《武林群侠传》，反而删除了很多这条线里的触发事件，比如营救唐伯虎、揭穿江氏父子阴谋等等，烂尾烂得比原作还严重。到头来，玩家发现只有邪派路线真正意义上“做完了”，可偏偏这条线剧情过于残忍虐心，很多玩家不忍心打（包括笔者）……好在官方称他们对游戏有一个长期的后续开发计划，希望像网游一样不断丰富游戏内容，我们只能祈愿后续开发能够高效、优质地完成了。

在这里强烈求一个“逍遥三侠走江湖”的结局，虐了玩家一整部戏，最后求个糖豆总不过分吧？

游戏性

河洛的“群侠传”系列以高自由度著称，在国产RPG里独树一帜。《侠客风云传》继承了系列这一优点，有丰富的游戏内容可供挖掘，诸如武功、成长路线、战术打法、事件、人际关系、善恶等等都靠玩家自己抉择，而在抉择中的取舍反过来会刺激玩家的好奇心，“如果学另一套武功破关会怎么样”这会驱使玩家重复游戏，而且每次游玩发现之前没有触发过的新事件都会激起小小的满足感，这就是为什么当年的《武林群侠传》可以让玩家玩十年、几百上千个小时依然乐此不疲。这种“有舍才有得”的机制构成了游戏的核心魅力——所以，不要用修改器、不要用修改器、不要用修改器！这会直线降低《侠客风云传》的可玩性，其对游戏体验的破坏远大于一般RPG。

《侠客风云传》依然是一款百科全书式的游戏，钓鱼、挖矿、打猎、锻造、制药等等，游戏内容十分丰富，还增加了全新的开锁小游戏。另外游戏中融入的国学知识也不减反增，知识性和寓教于乐性都变强了，再加上大量的新事件，玩家在养成阶段可做的事情也变多了。然而游戏内容越来越丰富，玩家的自由度相比《武林群侠传》却降低了，究其原因，是“不务正业”的收益降低了。

在老《武林群侠传》玩家间流传着一个十六字口诀：闭门练功，乞丐直通；不务正业，终成大侠。意思是花时间去研究琴棋书画钓鱼射猎培养人际关系带来的角色提升比闭门练功要高，在打猎、挖矿的过程中，角色的战斗属性也会得到相当的提升，这些杂艺练满甚至还能领悟一些强大的绝学，对实战大有益处，这造就了每个玩家差异化的养成和游戏方式，而且一些剧情事件对玩家的杂学水平有刚性需求，比如射大鹏金翅鸟、钓怪鲶鱼等等。

在《侠客风云传》中，练习杂学、四处闲逛的收益大幅降低了，练习杂艺要付出大量的时间，却不能弥补放弃练功造成的损失，原来的“绝学”也被新设定“天书”所取代——这些天书比绝学的学习门槛更高，实战效果却要打个折扣，绝大多数无甚用处，再加上剧情里几乎删光了需求杂艺水平的事件，玩家去练这些玩意收获更低了。以上一切都造成《侠客风云传》的正确玩法更偏向“勤习武、少游荡”，可标榜自由的游戏一旦出现性价比和收益更高的“正确玩法”，势必对自由度造成一些损害。

自由度的问题还体现在大地图探索上。游戏的大地图华美精致，利用率却非常低，很多地图缺少可以触发、体验的事件和支线任务，甚至原《武林群侠传》的很多既有事件也大幅删减，这可能是重制版对比原作唯一“缩水”的地方，导致这个明明有无限可能的大地图探索阶段其实没多少事可做，似乎河洛觉得，因为14年前的《武林群侠传》有这种桥段，所以需要让玩家去大地图上走一圈，仅此而已。

另外游戏明明场景都不大，读取速度却让人恼火，偏偏需要读取的桥段还很多。而且就玩法来说，本作需要玩家频繁地使用S/L大法，更加放大了这个问题的严重性。

总的说来，虽然在自由度上有所妥协，但《侠客风云传》仍然算是一款高自由度、有趣、轻松诙谐的游戏，令人着迷，以至于一旦你打开它，玩到深夜都不忍结束。

总结

如果要用一句话形容十几年前的河洛工作室的“群侠传”，我会说这是一个“可以拿出去吹”的游戏——国产单机有过感人肺腑的游戏、有过音乐动听的游戏、有过画面精美的游戏，却鲜有“可以拿出去吹”的游戏。近三五年，以GTA为代表的高自由度、开放世界游戏大行其道，而国产单机却早在十几年前就有过并且实践过类似的想法，很多设计思路即使今天看来仍不落俗套。

相对的，浴火重生的《侠客风云传》是一款“充值信仰”的游戏：对于睽违十几年的河洛与“群侠传”，或许最初驱动玩家掏腰包的动力是一种“我信你”的情怀与童年的回忆，亟需看到答卷，而河洛以实际行动告诉玩家：可以信。所以信仰值已经满了，玩家关心的只剩DLC和下部新作是什么时候？



战斗系统上和《最终幻想13》近似



采访中的姚仙



这一次，我们只谈剧情

文丨呼吸机

“仙剑”回归姚仙与上软之手已有三作。“三剑争锋”，一争就是半个世代。直到新世纪第二个十年到了中叶，三剑也从孤岛竞争到品牌竞争，终于今天以微妙的互补方式共存。细品五年间上市的寥寥几款作品，可以看见“三剑”一步一个脚印，尝试作品风格的轨迹。

除了打历史牌的“轩辕”几经宠辱风格上内分泌失调之外，打神话牌的“古剑”整体玄幻、宏大、富有传说气息。“仙剑”则市井，江湖，仗剑逍遥。后者更轻快，简明，点到为止。细看前两作：五代单薄，仓促，很大程度上来自“仙剑”一路从DOS杀过来的风格，五代前传奇诡，快意，也同样来自作品风格。整体作品格调大已建立，成也仙剑，败也仙剑。

从品牌上看，“仙剑”在三剑中战线最长。网游、页游、小说、卡牌、影视和各种令人无语的授权，IP被破坏式开采。宏大的“仙剑”帝国，全靠几款瘦小的正传单机支撑。阿特拉斯一耸肩，世界山崩海啸。这款正传的动向，关乎的除了仙剑本身，也借鉴牵制着单机界的名声。正因此，它才显得更有讨论价值。

情感并不过时

1995年7月，大宇资讯制作并发行一款中文单机角色扮演游戏——它的名字一度成为国产单机的代名词，二十年间地位从未有丝毫动摇。

事实上，“仙剑”正如其名，讲了个俗套的故事。英雄美女，造化弄人，宿命轮回，红颜薄命。其衍生系列，世界观一直凌乱，从头到尾只靠一座仙山和几个灵珠支撑。游戏性也并非长项，二十多年间，独创的系统和玩法屈指可数。剧情也很少逃出第一部手掌心。它背负着“兜售感动”“不思进取”的罪名，但稳坐着国产单机的第一把交椅，每有动向，粉丝云集。

这并非运气所能达成的，“仙剑”拥有其他游戏不能取代的地方。如果没有“QQ泡泡龙PK竞技场”，依然会有别人创造出无数个打发地铁时间的小软件。但若世上没有“仙剑”，许多玩家生命中会流失很重要的一部分。大宇从上世纪90年代一路杀过来，击败无数竞争对手和模仿者，背后是努力和革新。《炎龙骑士团》《金庸群侠传》《轩辕剑》《剑侠情缘》……无数作品都争着和“仙剑”比肩，但无法将之取代。请允许我重复一个最俗又最精准的观点：仙剑的核心是一个“情”字。通过这个情，“仙剑”能把一个俗气的故事讲得津津有味，用单调的数据创造出一个令人神往的世界。

试想，上世纪90年代人们在追四大天王，看贺岁片，流行王朔和《文化苦旅》。刚过二十年，回首过去一切都显得乏味粗俗滑稽时，同是90年代的DOS“仙剑”依旧干净，纯粹，经久不衰，被一直追随。单说这点，就能显出“仙剑”的成功。

我有必要重申一下个人观点：“仙剑”没有义务去振兴国产单机，让一个发展中国家的单机游戏一枝独秀超英赶美。当代任何一个制作组，应有些特立独行的勇气和明确的蓝图。当然，“情”之说并非给国游发展缓慢找借口。相反，创造“情”往往比到海外游戏里照搬个战斗系统难上许多，“仙剑”目前的剧情、风格和内容薄弱。北软有所尝试，但目标不甚明确，表现力尚有提升空间。作为被时间酝酿的老品牌，“仙剑”潜力发挥不到半。



主角集体变身动漫模式



经典人物姬三娘

设定早已干枯

游戏前期，爱布道的长辈顾寒江以自由意志论点和坚信宿命论的主角有一场辩论。类似的《汉之云》式剧本中，这种争辩的结果一般是代表编剧立场的一方完胜（当然，这种剧情算不上高明，辩点也多是俗见），主角被说服成了自由意志论者。中期，一场花大功夫制作的和应龙的交战中，主角打破了神秘主义带来的预言。与初代“古剑”中百里屠苏与龙交战，颇具宿命苍凉感的一幕相比，越今朝屠龙则心旷神怡。这种成事在人的格调在同等游戏中并不常见。

这个主题，我将之解读为是系列重启时，制作者野心的体现，索性“人定胜天”一把。作为系列的新篇章，没有锁妖塔，没有五灵珠，没有苗疆，作品想从格调上重新洗牌。在邻家某作还在自负地宣传文化传承时，北软想做一回开拓者，和主角们一起在天空中自由飞行。根据剧情中的解释，越今朝的意思就是超越过去。从这些细节上，也能看到北软试图脱离命运的束缚，有所革新。

北软是否成功呢？分析剧情，我们先从故事中的几位主角，不相信宿命的越今朝和他的同伴们提起。

本系列的人设非常重要，仔细看“仙五”四位人物，看上去色调大红大紫，造型七拼八凑，伪娘萝莉无奇不有，但所有人物的性格过于平面，从公布人设起就一锤定音，不妨视作一个失败典型。“仙五前传”有所改善，更朴实，注重叙事——这部作品的成功也证明了一款画面尴尬，战斗一成不变的游戏依然可以很精彩。

从六代的角色看，北软做得很利落。从“仙五前传”开始起，编剧就打破常规，试图创造出个性不同的人物。古朴，具有东方审美，并且开始注重每代人物的不同之处。从夏侯瑾轩到越今朝，人物的刻画越来越奇侠。系列走上正轨，脱离夸张的神魔题材，回到一、二两作点到为止，志异小说式的幻想。画风着墨也淡了很多，有种初代的留白色彩。人物的肖像更加复古，有2000年左右单机游戏的味道。相比之下，另两剑的人物太页游了。

虽然越了雷池一步，“仙剑”的人设还过于陈旧。可以看出，这部“仙剑”试图刻画出性格各异的角色。但它对人物的理解依然只停留在性格多元上。单说三个女主角，看上去一个[illegible]，一个[illegible]，一个家长制，但她们的本质都很单一，单纯，并且只会牺牲自己。洛昭言尤为可惜，她看上去是当家的，实质上事情安排还要交给“街道办”，她的任务只是到处背黑锅挨骂。作者在试图让主角群和前作不同时确实狠下功夫，但角色依然和剧情不够挂钩，导致人物依然欠佳。

机兽和蒸汽朋克被嫁接到“仙剑”背景也火气过大。这个设定从“轩辕”被抄到“古剑”，又被“仙剑”发扬成“御界枢”之类场景，显得想象力干枯。机关术最早追述到《轩辕剑》二代正传与外传，结合墨家背景和游戏剧情看，精怪的古代科技更像是最早一批游戏人将电子技术放在游戏中的隐喻。带着代码闯天下的DOMO岂不就是机关人前面持剑而立的辅子彻？以令人惊奇小发明对抗对手的贪婪和欲望是早期DOMO的主题之一，即便他们随手制作的《阿猫阿狗》，乐乐阿吉大搞发明，这个主题依然存在。机关之于“轩辕”，就像情感与宿命之于“仙剑”，换一拨人做只能东施效颦。


硬撑的电影化过场动画充分暴露画面软肋



从宣传期开始，制作组就在细节上显得毛躁。这部宣传片的前半分钟居然只是主角在迷宫里跑步


身上毫无悬念的战五渣反派。不知道这种角色的存在有什么意义


这个场景过于神话，但这类场景越来越多，已经不太能给人留下印象了



在北软手中，该设定只能被模仿得形似神不似，到头来只是另一类有点违和的武林奇术。

五代里笔者对土匪气满满的净天教成员，魔幻过火的夜叉族尴尬。本代配角造型毫无进步，邪教教徒全一身黄，颇有苍天已死黄天当立之风。武林人士全都大胡子，大砍刀，袒胸露乳，头脑简单又战斗力低下，到结局处还给主角惹麻烦。老百姓都土里土气，丑态百出，又易被利用。这些粗俗的形象离林天南、姬三娘这样的经典角色越走越远。

开场的九泉，和前作的魔界，和其他游戏的七柄凶剑、绝地天通的描述手法也统统流俗。一开场，游戏制作组巴不得把来龙去脉全一股脑告诉你，但每一手棋都无出其右。从女娲到神农，只是换了个主神的名字，没有质变，玩家也完全审美疲劳。从这些架构上看，“仙剑”的过度借鉴让作品的核心疲软，即便成功，也缺乏更持久的魅力。

以神话为题材，大概有两条道路。一是走“正”路，设计严谨宛如一套架空的物理系统，一招一式都无处其外，二是走“奇”路，设定曲折离奇，异想天开，夺人眼目。而九泉似曾相识，多是国内RPG老套思路，说不上奇，另一方面内容随心所欲，也不算正。作品本身设定严谨的蜀山和灵珠放下不用，非要开天辟地一番。作品完全可以承上启下，但上一部相对好评的剧本没有再继续挖掘，新的剧情又很难不具有风险性。本质原因在于之前的设定不够精彩，无法沿用，女娲族人和苗疆早被用滥，只能重做新的，尽管本代的妖族和衡道众设定仍旧缺乏新意。

如今“仙剑”系列的经典人物和剧情将越来越少，“仙剑”IP响亮的同时，让人怀念的却还是一代的几个人物，想做个卡牌游戏都不知道能做什么，这无疑是“仙剑”系列的一大尴尬。

此外值得一提的是，因为战斗系统限制，本作的武器和法术设计过于平庸。“仙剑”里蜀山最夺人眼目的术法，莫过于用气操纵剑。这个术法让妖魔横行的世界少了几分腥气。初代仙剑虽然画面简单，但其中暗藏着一套自成一体，和世界观相符的武学系统。六代所有必杀技都是先通过刷小怪攒杀气，然后按热键放出，一顿QTE狂砍。虽然华丽，但不具备经典价值，没什么可圈可点之处。“仙剑”武学上可以发扬光大，创建出体系，但新作对此过于随意。

剧情还要发扬

从仙四真人比例被大规模采用起，近几年国内主流的RPG评论上形成了类似的怪圈，每部作品一出，先是画面和游戏性产生非议，再是剧情引来非议。仙四虎头蛇尾，结局处大倒苦水，古剑废话连篇，仙五前传女主角毫无存在感，人设无力等等。但等下一部游戏一出，戴上怀旧的有色眼镜，上一部作品又立刻成了神作。至于原因——这个混乱颠倒的评论圈，立场永远比原因重要。

“仙剑”系列虽然剧情至上引来骂名，但作为一款剧情游戏，过了二十年如果不知道作品卖点何在并强求其他元素，未免类似嫌弃《心跳回忆》没有战斗系统一样强词夺理。单从剧情上看，本作放在同类游戏里并不逊色，但如反复推敲，远有提升空间。

在国内现状下，爱情看上去是个RPG最烂的题材。但实质上，爱情反而最难写。剧本对情感的理解依然很粗浅。每到一个景点，玩家必须带着一个颇似子巧、王蓬絮的女主角吃东西，不像谈恋爱，倒像当保姆。中间众人泛舟的场景也在前几代中有翻版。至于剧本前期主角群受到两股势力围攻而分散，越祈背着越今朝阿甘快跑的一段剧情，本身可以很精彩，却被表现手法毁了。敌方围攻下，编剧首先迫不及待地交代另几个同伴状态



故事里卖萌的小女孩不止一个，但这个角色的戏也很让人头疼



北软成员。你真的以为他们没有玩过老滚龙腾辐射吗？

安全，让危机感减半。而越今朝接近瘫痪，越祈暴走的剧情，完全可以加入一场限时血虐Boss的战斗调节气氛，但游戏里只是火光一闪，敌方倒地。而沉默寡言又执著的女主角默默守护、躲避风险的场景，本身也可以通过合理的镜头特写和队友逐一离队战斗难度上升调和，从而创造游戏叙事的艺术感，但这些都没出现，也没有天气和画面色调变化，整场戏平淡无奇。

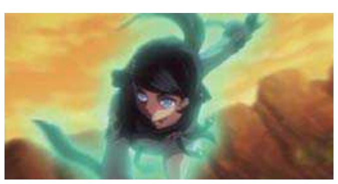
女主角越祈是被创作出的产物，常让玩家联想到《罪恶王冠》。纵观三剑史，雪见、红玉等人造人并不少见。在美式游戏里，男性容易被改造或变异，如Manhunt 2里主角就是被洗脑异化出的杀戮机器。但在东方背景下，女性更容易被视为是创造物，或背负着救世和灭世的秘密，东方RPG里并不新鲜。与其说太像某部日漫，不如说从头到尾就没有任何突破。但越祈这个人物单薄得有些可笑。先不谈将女性低幼化的审美观是否高级，单说她大脑不健全的性格就已经是剧情的软肋。传统RPG中，男性的超能力多来自刻苦训练，而女性更容易来自天赋和血统。这些很大程度上来自社会对男性付出劳动的苛刻要求。但女性能力者更热衷于在伴侣和母性形象直接切换。她们可以在上一秒中是碧琪公主，下一秒瞬间升格为战场女武神。灵儿、小雪等经典形象的背后，都有守护世界的灵性的一面。而越祈没有达到这个高度，她只能是所谓的“萌属性单一”。

作为另一个主角，居十方在河边看到了李逍遥和百里屠苏见过的事情，一见钟情。居十方的机关熊和车芸木甲的原理颇似，甚至在剧情上，作品同样强调了机关的本质一定是血统和身份上的传承。居十方对凶巴巴的女性有的好感，某种程度上来自于对母系家庭的复杂情感，这点和明绣对父系亲属和身边两个年长的男人的依赖很类似。类似的心理在近年“仙剑”中逐渐增加，五代正外传也有复杂的两代人的关系。六代这两人的情感经历未免流俗，但比往代中许多无源之水般的情感经历，是种小小的进步。居十方性格还算独特，作为一个评论员，在大胆表述自己和避免冲突间挣扎，我本能地喜欢十方的性格。但他的自我牺牲未免荒唐，这些，我们必须和禺族一起谈。

游戏中有个叫禺族的妖族集团。这群人体态上有印欧人种的特征，所处环境和居室都有海洋文明的味道，



“仙剑”规律，海报和人设越艳，游戏质量就越差。“问路篇”同样褒贬不一


女主角无数次通过暴走解围。这点在剧情中已经很无趣了


禺族还没有完全展开，就被编剧操之过急地把重要人物的结局一锤定音


“三剑”的Boss总是这样，造型狰狞，却没什么特色


既无趣又廉价的伙伴对话系统



名字多带水字旁，加上性格上故作的直率和开放，以及快结局时占有三分之一篇幅的和主角群冲突的剧情，笔者将他们理解成一种掺杂的颇似《西游记》里提及的西方文明。两族的冲突，最多只是为了争取生存资源。这个主题上和之前作品中仙魔势不两立差太远，表现起来未尝不可，但在这部游戏里显得仓促，禺族出场人物只有三个，形象只有一个侧面。最有趣的是，禺族总是大难不死。临渊牺牲自己救了小女孩，又被Boss石化，两次都赚足了眼泪，但之后镜头一转，他又离奇地满血复活，反而让应该残酷的战争太像儿戏，游戏紧张气息全失。至于朔漩，在和居十方的战斗中被炸伤，但之后又表现得好像没有居十方这个人。多少让主角的地位显得局促可怜。

本作另一个主题是阴谋。游戏的宣传语中出现了“计中有计，局中有局”等宣传词，这是整个系列第一次出现以阴谋为主打的元素。但仅从第一出戏看，越今朝骗走敌方，洛昭言从大门“潜入”过于牵强，与Boss交战时，越祈被要挟，越今朝故作淡定，酝酿扭转局面，但最后还是靠女主角发大招解围，让人失望。至于中毒和前期势力斗争的小把戏，竟然一连使用了两三次。从中不难看出，走悬疑路线，“仙剑”依然薄弱。游戏前期，所有角色互相提防，各怀鬼胎，气氛严峻，但到了中期，突然又兄弟起来，就算以剧情事件进行解释，也不太自然。游戏中有很多计量，但没有让人拍案叫绝的地方，悬疑成分做得很三脚猫。

和现实世界不一样，游戏背景下人类难以创造生存资源，只能暴力掠夺。如要终止跨种族暴力，路径无非两条：一是自我牺牲，二是使用怪力乱神的奇术。自我牺牲在戏里用烂，闲卿无数次牺牲修为，洛昭言牺牲名声，明绣牺牲眼睛，街道办四人组有三个自主奉献生命，每场戏都要靠牺牲解围，对牺牲的场景又缺乏铺垫，反而食之无味，战友成了消耗品。至于奇术，没了女娲和五灵珠，能用的只有九泉或机关术。九泉贯穿整个故事，但神秘主义味道太足，使用原理不甚明晰。游戏中几次牺牲与交换，到底得失在何，如何进行，编剧可以随时现编，发生什么都只能出现在情理之外，这样的故事很好写，但很不好看。

近几年《雨血》风靡让小游戏成了救市的灵丹妙药，一说到国游破局必谈“死镇”“蜃楼”，沦为陈词滥调。“仙剑”新作衡道众的奇术，机械和各路看似怪异实质刻板的人物都太像《雨血》，残弱病小，歪七扭八，两部游戏里居然都出现了冥主这个概念。“街道办”和白公子的三个手下颇为类似。与之不同的是，白公子的身份虽然不难揣摩，但局的最后终究会到人物情感上，通过反复铺垫，所有谜团在最后揭开。即便如此，笔者依然认为《雨血》的局前期也难逃单调，剧情构思上也难成大器。而本作邪教以人为祭品在最开始就暴露给玩家，主角却慢悠悠地神推理一通扰乱节奏。每个分支剧情结束时，总有神秘人站在山头若有所思一番，生怕玩家不知道这人的身份立场。从这点上，游戏能下的功夫还很多。

与入世的“轩辕”相比，传统意义上“仙剑”哲学更加出世，更加离奇，对阴谋和战争的描述点到为止。五代看似系列史上规模最宏大设定最暴力的人魔大战，反而最苍白。按照初代设定，妖魔鬼怪都藏着掖着，不轻举妄动，高人也绝不轻易出手。打得热血淋漓各种口遁，反而腥气过剩，仙气全无。六代的战争比五代还要夸张，天上飞的蒸汽朋克毁灭武器对抗巨大的空中不明



“仙五”人设，有点大杂烩的意思

生物，这场景完全能塞进《质量效应》，宏大过头，倒脱离作品基调。

至于故事的结局，生活还在继续，不喜不悲，所有人都没能达成心愿，他们或失去名声，或失去记忆，或失去修为。有得有失，难求圆满。从这点上，可以看到北软对剧情理解逐渐加深，比往代中大量的为了悲剧而悲剧，并将悲剧片面理解成死人要高明许多。但是几个人物的结尾像是提前预设的，为了凑成结局，角色才会如此决策，没有自然而然的感觉，也离“乐而不淫、哀而不伤”的悲喜剧标准远有距离。

主角信奉了半天命运可以改变，人是未来的主宰者云云，结局处依然被厄运折磨，不但两个主题矛盾，在作品中两个主题的表现甚至都是目的性满满，不惜过度延长剧情和扭转设定，让作品千疮百孔，原因是剧本的内核是矛盾的。这点看，编剧远缺对创作目的性的思考。

北软仍未突破十年前RPG萧条期的制作思路：结构工整，细节草率，一战到底，不留后路。每代必须拯救世界，又要佳人玉殒香消，整个宇宙被主角一行人大幅度探索和破坏。如本作中，几个重要势力大多损伤过半，从六界版图中消失。后果是“三剑”每一两部就没戏可拍，必须从头洗牌，“游戏文化”丝毫没有开发。与之相反，我认为游戏不一定让玩家每一部都要拯救全人类，每个角色目的和戏份不同，将各路人物集中在一起，丰富角色的人物关系，背景和经历，才能拼出更宏大的仙侠世界。如果每一部刻画出十几个性格各异的人物过于复杂，不妨退而求其次，增加游戏间重复人物的登场率，减少角色数量，让每个人更加丰满，而不是在整个世界里引入过多性格类似的人物。从这点上看，把RPG做好，能下的功夫还有很多。

叙事缺乏质感

经历过“仙剑”和《大富翁》，北软风格早就定音。一方面，游戏元素简约，看上去并不起眼，这种复古的风格出自狂徒之手，从游戏性上在国内都算不上一线水准。但另一方面，作品一定有让人值得尝试的地方，在简单、朴实的游戏规则上能做出令人着迷的效果，以至于初代“仙剑”和早期《大富翁》在今天玩起来仍然不过时。

战斗系统当然是剧情叙事的重要方面。回合制的好处是，每个角色的性格和战斗风格都能表现得很清楚。相比之下，《轩辕剑6》乱七八糟的光效狂闪完全削弱了角色的存在感。本作依然如此。有了三代挪用《格兰蒂亚》系统先例，本作战斗照搬《最终幻想13》，该系统本身就是RPG在试图大众化时的尝试。我对这个系统并不反感，如果跳过动画，这部游戏的流程本身就不长。

从叙事的角度讲，近年“三剑”都在追求电影效果，制作上颇保守的“仙五前传”无意间成为了国内一线RPG在对话框上的最后一作。电影化的负面作用是在剧情疲软的条件下过场会暴露很多不足。国内的游戏的CG从“仙二”到“仙五”一路僵硬下去，似乎除了清晰度再没有进步，过长的动画也将技术上的落伍暴露无遗，让玩家脱戏。无奈之下，“仙六”索性开了动漫模式，在整个故事里植入几段外包的片段。所有人瞬间变身动漫模式，身材怪异，表情夸张，打得火光四溅，劈里啪啦，违和感十足，毫无仙气，倒像《南方公园》的恶搞场景了。试想《云之遥》也加入过漫画叙事，并未给后作什么借鉴性经验。

“仙五前传”的多线叙事，操纵屡遇偷袭战的姜世离让笔者记忆犹新，使用谢沧行和龙溟走完绝路的场景也在国内游戏中不多见。非线性叙事的好处在于，没必要总用归墟这类方式插叙那段明绣没什么悬疑的经历，类似的手法以落入俗网。《猎魔人3》里玩家在固定章节直接使用Ciri，也毫不唐突。纵观本作流程，有点太受一条线打到底的思路束缚了，导致详略不当，大量剧情无法推动主线发展。



眼罩男也可以成为帅气主角



战斗系统弱化，除了不换会挨骂之外，也许还为了削弱其他元素以增加剧情的重量。可惜有了FF13的系统，北软远没有FF13过场的表现力



仙气不足，俗气有余，才是目前该系列最大的症结



剧情拖拉受诟病，不但每句台词间总要莫名间隔两秒，主角面无表情的特写也过于贫乏，最主要的是，人物性格的刻画仍依靠大量生活化场景和重复台词的堆砌，比如为了表现两个越姓人物的特殊关系，几个主角该互相如何称呼，在游戏里争论了十几遍。主角群被百姓离弃，本身在洛埋名处挨顿骂已经算告一段落，编剧又硬让之后主角多挨了几顿暴民的白眼，生怕玩家忘了那段剧情。这是种低效的表现手法，有同等的精力，作者大可尝试去制作真正的剧情，让玩家冒险，抉择，和更多人物交谈，而并不只是吃饭，住店，说客套话。游戏的对白中，虽然日益流行化，缺乏古风并不是罪证，但台词整体没有文采是更大的病节。对白或平铺直叙，或拐弯抹角，每句话却都似曾相识，拖泥带水，没有一个好剧本应有的力度。加在一起，导致的结果是游戏流程很长，但剧情量很低，剧本脱离了故事和叙事本身。

游戏对系统和剧情的结合有所加强，但依然没有脱离瓶颈。一些地图互动，跳跃对剧情表现和游戏性的提升驴唇不对马嘴，这样的系统在《轩辕剑6》里已经失败过一次。至于“古剑2”，《御天降魔传》和最新的“仙剑”依然在津津乐道的QTE系统，到头来除了给玩家些廉价的虐杀快感之外，对表现人物性格毫无意义。松松垮垮的照搬和轻浮的耍帅与“仙剑”主题是脱节的——事到如今，谁还记着当年“仙三”正外传重金打造，自以为炫酷满满的几十段动画呢？

北软这几步棋走得过于有试探性，走一步算一步。九泉和五作的人魔两界，类似四代的昆仑，和其他几代完全脱离。作者想制造出一个崭新的世界观，但又很难在流程里看到作品背后一张兼及过去与未来的明确的剧情蓝图。

结语：道路依然漫长

在游戏结局处，牺牲了一部分记忆和战友的生命，坚信“人就是生命”的越今朝被强行复活。他并没有战胜宿命，最多只是以羊替牛。这款游戏也一样，从形式上和剧情上说，许多地方都有了变化，但这些变化并没有提升游戏质量。

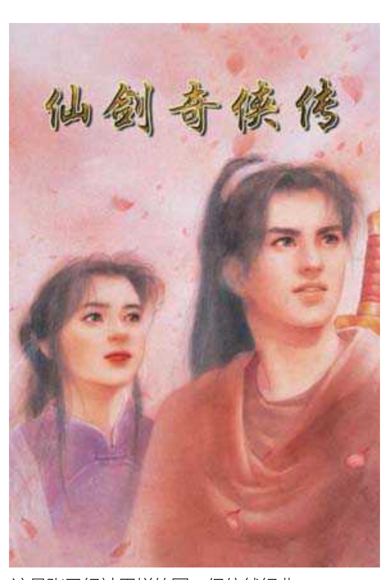
游戏的一大问题，在于本系列曾在三代世界观大换血、五代回归后各剧情元素依然混乱。一部前传救场后，制作组想了个省事的办法，索性像《风色幻想5》那样开启个新篇章，“下个故事，回到起点”，不但写起来省事，也能保住系列金字招牌。虽然没有通过一部作品承上启下来得自然而然，也没有出一部外传进行尝试来得稳当，但这样做也未尝不可。一大问题在于，六代开始新篇章，但似乎并没有吸取前作的经验教训，我并不能在这部游戏中看到对过去合理的思考，借鉴和摒弃。作者想告别宿命和女娲，超越过去，舍了旧有的风格，却又没做出保质保量的新东西，让这款游戏处于很尴尬的位置。

和一群一路从DOS仙剑玩过来，在社会泥泞中挣扎多年的玩家们像中学生一样谈“仙剑”，未免贻笑大方。但到了国内玩家美日通吃，仙侠类RPG山穷水尽的今天，回顾下我们从哪里来又要到哪里去总有些意义。从“双剑”到“三剑”，从拯救单机到棒杀捧杀，透过各种喧嚣，在北软重启时冷静地想想“仙剑”本身，终究是无害的。有个虚妄的目标，比终日迷茫强些。

我撰文的目的，只是以一个更保守的、热爱剧情和仙侠题材的玩家身份，过时地谈谈“仙”“侠”“情”等话题，为单机情怀做个小小的平反，并展望下游戏品牌的发展空间。至于大宇有没有贱卖IP，单机是不是被市场风化，战斗系统和画面比欧美日韩到底落后五年还是十年，以及那些“仙剑”二流手游、卡牌、舞台剧之类话题——平心而论，我并不在乎。



蒸汽朋克的游戏风格从“轩辕剑”而来



这是张已经被用烂的图，但依然经典



中国人为什么需要“自己的鬼泣”？

文 | 跃迁

这款游戏有个听上去霸气满满实质上没什么个性的标题《御天降魔传》，宣传标语则是“支持国产正版！玩中国人自己的鬼泣！”

创意，试玩版，和大款合作……国内单机团队都在走同一条路，只是有的快些，有的慢些。“御天”早在2013年就放出褒贬不一的第一款试玩，杀马特的主角，炫酷轻浮的背景，完全不着边际的神话题材，夸张的暴力。这样的作品在当代国内玩家群中被怎样评价，不用想就能知道。那套非主流上古神话题材过时很多年，就算赶上末班车，“御天”的生命力也不可能持久。

之后，“御天”和《仙凡之谣》，以及《七剑群侠传：降魔录》（没错，单机游戏的标题就这么贫乏）等游戏一样不了了之了一段时间。一年后，制作组艺龙宣布打掉重做，并发行了一款和前作完全不同犹如基因变异的试玩，游戏里，玩家要闯一处没什么特点的密道，并击败胖乎乎的Boss。

但这次砍掉重做暴露出了国内团队的通病。第一个问题是艺龙没有想好到底想创造什么样的游戏氛围。第一版试玩里的耍酷视觉系很直接地来自《鬼泣》，谈不上原创，第二版拼接仙侠元素也显得尴尬。笔者跟了艺龙新闻三年，却完全不知道他们热衷于什么题材。第二个问题是艺龙对玩家群的口味很生疏，全然不知什么形象会有怎么样的人气。如果说一款商业游戏是制作者和玩家口味两者间妥协，寻找折衷点的过程，艺龙不知己不知彼，蒙着眼睛瞎撞。

完美世界的进军则让棋局更有趣了。完美和国产单机有些历史关系，他们的核心人物早期也是从单机界杀出来的。和西山居一样，他们早期的游戏很爱国，仿《横扫千军》的《自由与荣耀》和仿《死亡之屋》的抗战神游戏《血战上海滩》就出于他们，这些游戏想起来有种无意的黑色幽默。之后完美跟着时代一路扑腾，弄过网络小说和若干金庸网游，投资过文艺清新励志青春电影，单机复兴也分一杯羹，艺龙被签了约。钞票到了艺龙手里，一切又被重新洗牌了。

一夜变凤凰，“御天”立马镀层土豪金。音乐找交响乐队，动作找真人捕捉，剧情找写手重新攻一遍，图片找画师重画，游戏还没上市就先在官网上放文采平平长度却让人生畏的背景小说。听说玩家喜欢仙侠爱情什么的？成，删掉杀马特主角，加上叫晴月的软妹。风晴雪的晴，沐月的月，真怀疑这些名字是机械生成的。好



主角有张荷尔蒙释放失调的脸



像宿命轮回在国内很吃香，活了一千多年的皇甫云昭就必须发现晴月像已逝的前妻。一对官配搂搂抱抱、吟风弄月的图片发满微博，之前的狂霸酷拽炫一甩而空。男主角的服饰尽量仙风道骨，像"三剑"和网络小说人物画像靠拢，女主角露乳沟，穿高跟，《真人快打》式蜥蜴人满街跑，怎么狗血喷头怎么来。

很可惜，这次他们又弄巧成拙了。

先是《风卷残云》里美漫味道满满的《翡翠帝国》式功夫大侠在中国遇冷，再是《凡人修仙传》劳拉韩老魔不温不火。小到《新剑侠传奇》里江湖气息混乱，大到"三剑"屡出令人匪夷所思的"雷人"剧情。"御天"先是血妖魔杀马特，最后又圆滑地靠仙侠收场。除了制作人看到外国月亮圆，靠着模仿冲动盲目行事之外，还存在玩家和制作者之间的代沟。看上去，玩家和作者完全是两批人，似乎谁也不知道对方在想什么，这种环境下，作者只能一通乱撞，捞一把是一把。国产游戏不显得情切，反而像来自另一个星球。我认为国内的制作人该少琢磨该怎么做"中国的《胧村正》"或"中国的《战神》"，少宅在家里打外国游戏，多观察生活和国内的文化圈，或是静下心来构思下自己的蓝图……当然，这些是不太可能的。

对于国产游戏，这一个从小霸王时代一路山寨过来的产业，我对国内游戏制作人"借鉴"日式动作模式并不反感，虽然全盘为了《鬼泣》而《鬼泣》没有必要，但"御天"的战斗系统确实摸到了些精髓。招式学习，物品收集，各种模式，一概俱全。"御天"在处理游戏性上还是很有两下子的。这个和制作者团体很"学术"且玩的游戏多有关。横向比起来，"御天"将国产动作游戏拉到一个新的高度（虽然他们的竞争对手也不怎么强）。国人在动作游戏设定和所谓"打击感"的营造上并非弱项，从远比PC平台火爆的手机平台上看，我们也总能搞出些《剑无生》《战神之怒》之类玩上去勉勉强强，打起来五脏俱全，又没什么回味空间的东西。

这几年，似乎与国际接轨成了评定国产游戏优劣的标尺，一款国游越像洋货，它就越成功。从这点上看，"御天"非常成功。和"御天"比起来，《风卷残云》判定别扭，招式混乱，"跳跃攻击"设定让打斗感过于恍惚。《凡人修仙传》用户体验很烂，角色不会锁定敌方，玩家干着急。"御天"几位角色各具特色，动画效果也算优秀。当然，打击感是个很公式化的元素，溅血，屏幕乱晃，火光频闪，怪物嗷嗷叫，血槽飙动，打击感就算强。这个元素的核心还是对玩家行为的夸张，营造一种空洞的，唯我独尊的快感和畅快淋漓的暴力效果。从这点上看，"御天"超额完成任务。故事几个主角都张牙舞爪，苦大仇深，满面杀气，猛得有些过火了。男主角那张怒发冲冠、激素失调的脸，似乎就是艺龙的写照。

艺龙就是这样一群人。从立项起，他们的目标就很简单：想做一款好游戏。打得爽，画面好，像《鬼泣》的好游戏。从初代《轩辕剑》起，国内制作组多半要赶工，虎头蛇尾。艺龙忍尽艰苦，闭关修炼，不紊不乱，三年一剑。他们精通外国各路动作大作，技术上也不



制作者和玩家之间总有条代沟，作者似乎不知道玩家喜欢什么





除了仙侠主角，游戏的对手都是些《暗黑破坏神》级别的夸张怪物



关卡设计很"学术派"，ACT常见套路一概俱全



"中国鬼泣"——我们已经不是第一次听到这个称呼了

逊。他们试玩版能做两版，剧本不好能推掉重写，人物没人气能打掉换新的。熬夜，雕琢，喝红牛……他们像一群屡试不中的高考复读生。但问题在于，他们太想做好游戏了，用力过猛，未免揠苗助长，欲速不达。

与其说"御天"是中国的《鬼泣》，不如说它是十年后的《天王》，一款西山居2002年的动作游戏。《天王》同样技术过硬，手感畅快，剧情改编自流行小说，动作真人捕捉，至今仍有粉丝——但也仅此。如果再打开《天王》，回到第一个古墓里砍砍造型单调的僵尸，你能感到流程本身的无聊乏味，构思呆板。当然，《天王》是个好游戏，《自由与荣耀》是，《御天降魔传》也是。

我对EMO小子打怪兽一直不太感兴趣，但粗知《鬼泣》出自一个从清版街机时代一路杀过来的公司之手。英国人做，就会成为《新鬼泣》。俄国人做，东施效颦成《鬼刃》。就算日落西山，靠各种移植生存的CAPCOM，没了神谷英树，能做的也是无关紧要的《混乱军团》。振臂一呼要做中国"鬼泣"确实很爽，但这颗星球上已经有四部《鬼泣》和两部《猎天使魔女》。为什么我们需要另几位武侠但丁呢？仅仅是因为他是被中国制造的代码打造的吗？在这种心态下，我们能做出些好游戏，我们也只能做出些不疼不痒的好游戏。

在文章结尾处，不妨让我们设想一个场景。假如说这世界上没有《鬼泣》，有一天，一群藏在你家三个街区外某幢脏乎乎的写字楼里的年轻人围在一起，围着一个白毛主角的铅笔草稿发呆。假如他们都是土生土长的中国人，却用意大利诗人的名字命名主角，让主角不遵守牛顿力学地上蹿下跳，冷热兵器混搭。假如但丁真生在中国，又会有多少人接受他呢？



破局之旅
《御天降魔传》幕后秘辛

文丨半神巫妖

随着中国游戏产业规模近些年的不断扩大，国产单机游戏似乎也摆脱了被遗忘的尴尬地位，开始慢慢走向复苏。但是，国产单机的格局仍然处在一种不健康的状态——传统三剑赚取大部分利润，一干独立游戏环绕周围吃剩菜的现状绝不能称之为健康。

细想起来，这些年来真正能从无到有创造一个新IP，并且一炮而红取得成功，最后站稳脚跟继续出续作的也就只有《古剑奇谭》一家了。即便如此，《古剑奇谭》的成功也和《仙剑奇侠传》等老品牌脱不了关系，如果没有张毅君当年制作“仙剑”的经验和名气，《古剑奇谭》也不会如此之快获得关注。

与之相比，包括《风卷残云》在内的众多国产单机游戏就没那么幸运了，它们要么限于制作成本，不得不承受一个叫好不叫座的结局；要么和《雨血》一样，在移动端寻找一些机会。在这样的背景下，《御天降魔传》在两年前发布了第一版试玩，开始了自己的破局之旅。作为在第一版试玩发布后才进入制作团队的笔者，亲身见证了《御天降魔传》从一款类独立游戏进化成了完美世界投资千万的国产ACT大作，一路不可谓不艰辛。游戏于8月27日发布，这次我们抛开游戏本身，来看看国产单机新IP是如何打破常规格局的。

正如笔者刚才所言，《御天降魔传》最初确实是一款类似独立游戏的小作坊产品。这一切都要起源于《御天降魔传》之父的李驰程的一个冲动，一个想要制作一款“国产鬼泣”的冲动。虽然在今年，“国产鬼泣”等宣传语为游戏宣传带来了许多负面影响，但如果能回溯到游戏的创作初衷，那么这个宣传语也许就不那么刺耳了吧。在李驰程决心要制作一款国人自己的《鬼泣》之后，他自筹资金（甚至卖掉了一些房产）成立了天津艺龙网络科技有限公司，开始了艰难的创业过程。在这个第一年里，《御天降魔传》真正属于蛰伏阶段：没有任何玩家知道，没有任何投资方关注。直到2013年8月第一版试玩发布之后，一切都改变了。

虽然第一版试玩在现在看起来问题多多：人设过于杀马特、程序Bug、景深层次问题，但流畅爽快的战斗系统、写实的画风以及采取了动作捕捉的过场动画，都让习惯了国产单机等于回合加看剧情的玩家眼前一亮。可以说《御天降魔传》第一炮确实打响了，毕竟很少有国产单机敢于放出试玩版——上次这么做的正是前文提到的《古剑奇谭》。但是，李驰程以及天津艺龙面临的问题却更多了，除了针对玩家提出的意见做修改外，最大的问题反而是接下来该如何做。可以说，第一版试玩与其说是试玩，不如说是一个技术展示，尤其是战斗系统的展示。但除此之外，游戏世界观、主线剧情、人设都还处于一个比较模糊的状态，甚至包括关卡设计也都没有完整的概念。笔者也正是在这个阶段，进入了游戏的制作团队，系统地为游戏设计了世界观、主线剧情以及四个新主角、Boss等。第一版试玩中的杀马特龙凌天如今只是擂台上一个出场就被击败的侠客了……同时，笔者还为《御天降魔传》加入了善恶双线的对话设计，并由此设计了双结局，算是为这个动作游戏加入了一些角色扮演的成分。到此为止，《御天降魔传》开始了第二年的制作期，也正是在这一年里，天津艺龙搬到了北京，更多的人才加入了公司。

通过上述经验我们可以看出，国产单机游戏也好，其他平台也罢，只要秉承一颗初心，就会有自己的机会。而《御天降魔传》的步入正轨，完全是通过放出第一版试玩做到的，这也证明了，敢于把自己的产品交给玩家去评判，然后虚心接受意见修改，就一定会以诚意打动更多的玩家。



《御天降魔传》最初是一款小作坊产品



放出试玩版的做法需要不少勇气

经过第二年的艰苦制作，在2015年这个第三年中，《御天降魔传》迎来了更多的利好消息。首先，著名的游戏发行商、开发商完美世界决定投资一千万到《御天降魔传》，并担当游戏的发行商。这对于一直用自己的资金维持公司运作的天津艺龙来说，堪称是及时雨。也正是因此，《御天降魔传》得以加大了投入，比如游戏增加了动作捕捉的数量，聘请专业团队进行游戏过场动画以及武打动作的录制，最终实现了过场动作全部采取动作捕捉，这在国产单机乃至全体国产游戏中也是不多见的。

在推出第二试玩版之后，《御天降魔传》在玩家的口碑中达到了顶峰，无论是游戏的动作部分、解谜部分都得到了展示。因此，完美世界以及天津艺龙也对于游戏的未来有了更强的信心，开始打算将《御天降魔传》打造成一个全新的系列IP了。因此，除了登陆PC平台外，游戏的主机化提上了议事日程。细心的玩家也可以发现，直到第二试玩版时，《御天降魔传》仍将键盘、鼠标作为最主要的操作方式，这与游戏一开始开发时的PC血统分不开。可到了最近的第三版试玩时，对手柄的全面支持悄然登场，虽然还有着诸如方向键等问题，但由此可见游戏登陆主机平台已是板上钉钉了。

借着本文笔者也可以为大家透露一下，随着8月27日《御天降魔传》的正式上市，主机版本的工作也即将顺利开展，预计今年下半年就可以在包括港行、国行在内的PS4以及XBOX ONE主机上见到这款国产单机游戏的身影。同时，PC版本的《御天降魔传》也在尽全力争取着登陆Steam，让这款游戏能有更多的购买渠道。

除了这些好消息之外，曾有玩家询问过我一个问题，那就是为什么原定暑期上市的《御天降魔传》最终跳票到了8月底，到底是什么让艺龙不惜错过暑期这个黄金档期也要延期上市。在这里笔者回答一下，原因很简单，那便是由笔者牵头的两大巨头之间的合作——腾讯在7月决定与完美世界共同推广、销售《御天降魔传》。为此，腾讯同意让本作登陆有日均3000万人真实在线的QQ游戏大厅。这个合作一方面彰显了腾讯敏锐的商业头脑，另一方面也证明了国产单机游戏确实在快速复苏。《御天降魔传》最终跳票也正是因为这个原因。完美世界与腾讯的账号互通等技术问题确实需要至少一个月的时间，正是游戏推迟的这一个月。

至此各位读者可以看出，国产单机游戏想要在旧有格局中破壳而出确实非常艰辛，其中的滋味想必只有亲身经历者才能体会。虽然《御天降魔传》的三年多有贵人相助，但包括完美世界、天津艺龙在内，都出现了或多或少的经验不足问题。比如许多“御林军（御天粉丝）”所诟病的宣传问题，在开始阶段就非常混乱，很多时候都是一些粉丝的自发行为。在笔者的联系下，敖厂长等人为《御天降魔传》录制了视频，不过这更多像是敖厂长等人为国产单机游戏所做出的奉献，而并非是发行商的统一商业行为。笔者认为，国产单机游戏的复苏需要天津艺龙这样诚心诚意的制作商，也同样需要经验丰富、不患得患失的发行商一起努力。

当大家拿到杂志的时候，《御天降魔传》应该已经上市了，笔者希望能有更多的国产单机游戏脱颖而出，走出一条属于自己的破局之旅。









《御天降魔传》的主机版工作也正在开启中

HYPE



9月11日
超级马里奥制造 WiiU

9月15日
极限竞速6 PC/PS4/XBO/PS3/X360
职业进化足球2016 PC/PS4/XBO/PS3/X360

9月22日
FIFA16 PC/PS4/XBO/PS3/X360
Soma PC/PS4

10月9日
神秘海域：内森・德雷克合集 PS4

10月20日
吉他英雄：现场直播 PC/PS4/XBO/PS3/X360

10月23日
刺客信条：枭雄 PC/PS4/XBO

10月27日
光环5：守护者 XBO

11月3日
极品飞车 PC/PS4/XBO

11月6日
使命召唤：黑色行动III PC/PS4/XBO/PS3/X360

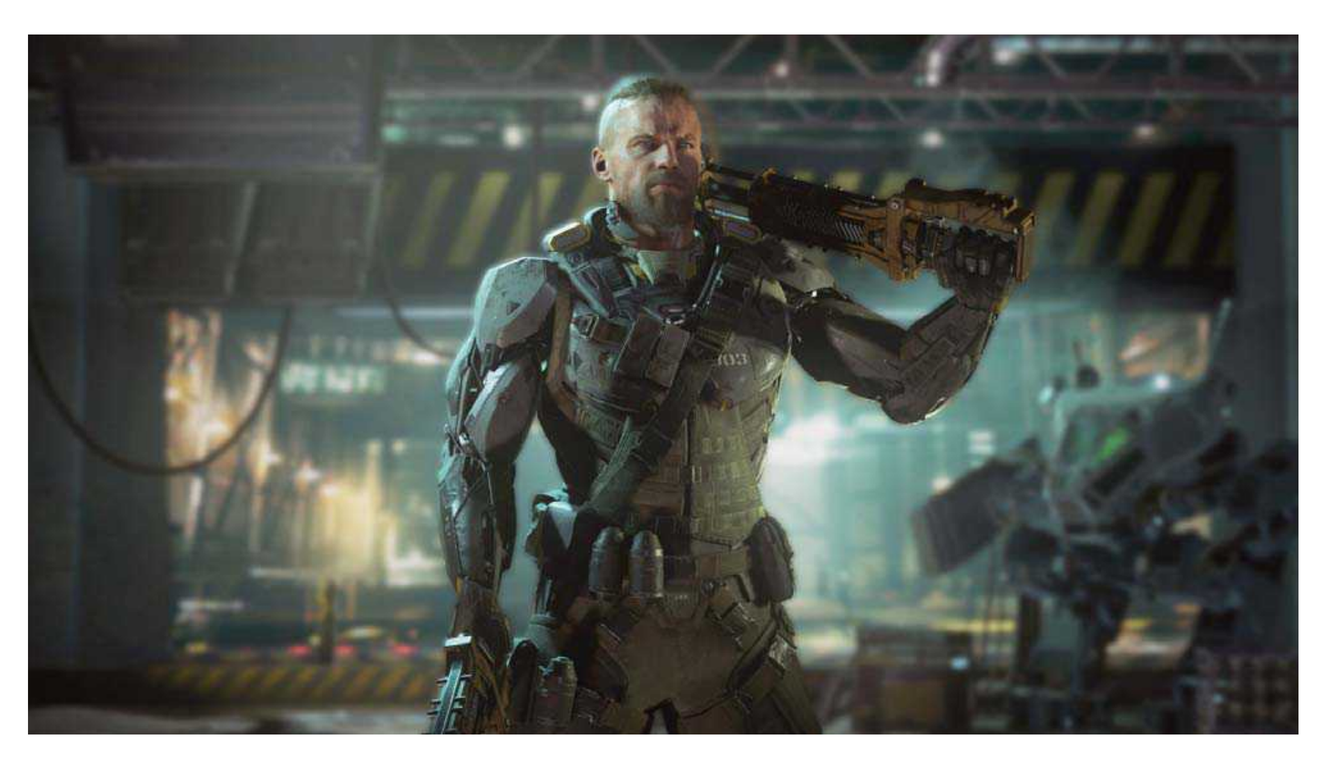
11月10日
辐射4 PC/PS4/XBO
古墓丽影：崛起 XBO/X360

11月17日
星球大战：前线 PC/PS4/XBO

11月20日
星际火狐零 WiiU

年货新主张

文 | digmouse



使命召唤：黑色行动III
Call of Duty: Black Ops III
开发 Treyarch
发行 Activision
发售 2015.11.6
类型 射击
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360

在一票“年货”里最“年货”的《使命召唤》迎来了它的第12部正作，作为动视三年CoD开发周期新政策下的第二部作品，Treyarch是否能继续Sledgehammer用《先进战争》交出的优良次世代表现成为了玩家关注的焦点。他们早已用两作《黑色行动》证明了自己，作为目前公认的CoD系列最强开发组，《黑色行动III》的每一方面都将做得更大，更丰富，更疯狂。

重写机动性

去年《先进战争》用上天入地般的超级机动性把所有玩家吓了一跳，引发了很是不少的争论。平心而论，《先进战争》对角色机动性的探索还是做出了一些相当有益的尝试，只是有些矫枉过正，在PC上甚至打出了老派FPS的感觉，但这很显然不符合“美国CF”定位下的谁拿起来都能拿人头，菜鸟乱拳也能打死老师傅的群众普世价值，于是在蜜月期之后群众又开始怀念《黑色行动》系列同期CoD的地面化交火。

但在近年来多人对战FPS越发强调机动性潮流下，直接又把玩家固定在地上又可能引发更广泛的不满，Treyarch选择的路线是折中的。他们从《泰坦降临》中拿来了实用与耍酷兼具的走墙技能和喷射二段跳，又加上了属于自己的特色。

Treyarch为《黑色行动III》的角色机动性定下的基调是“控制”，也就是将重心放在了对角色的绝对控制上，你几乎可以在执行任何移动操作的时候做任何事情：翻越障碍的时候更换弹匣、滑铲的时候射击、走墙的时候投掷手雷，跳跃中开启角色特技等等，可以说在主流FPS里对角色移动能力的控制上，《黑色行动III》拥有最为全面和流畅的角色操控体验。

换汤不换药的脸

去年《先进战争》用大幅度进步的画面总算让CoD系列摆脱了“贴图召唤”的名头，你也许会期待上世代贡献出《黑色行动II》这款老主机画面最强的CoD的Treyarch再进一步。

可惜的是，动视仍然不肯放弃Xbox 360与PS3看似庞大的装机量，《黑色行动III》依然要在某种程度上被老主机拖后腿。

本作的引擎大约还是Treyarch从《黑色行动》就开始基于IW引擎修改的，作为一个主机上的1080p60fps游戏属于及格，但光照相比AW要保守，贴图精度也稍微差一点，不过动态观感是不错的，



右图 Treyarch你们不觉得用弓已经不再是2015年的潮流了吗?
下左图 和《先进战争》相似的是在房间里能看到自己角色的样子，可惜并没有定义角色外观的功能
下右图 Pick 10系统从《黑色行动II》回归





Treyarch的美术在BO2有了不小的进步，这方面不用特别担心，只是相比《先进战争》的惊艳，在多人模式Beta中Treyarch展示出来的面貌总有种让人不太满足之感，后处理抗锯齿让多人模式Beta的画面显得有些发糊，不知在正式版中是否会有所改善，不过本作的PC版倒是继承了Treyarch看重PC平台的特色，设置相当齐全，视野范围（FoV）等PC射击游戏必备的选项也都没有缺席。

天下设定一大抄？

在系统上，本作的多人模式并没有打破《使命召唤4》以来的系列模式，自创职业、从BO2回归的Pick 10、武器经验等级、分数连杀奖励等等一概没有缺席，最大的区别则是这代加入了类似Destiny中超级大招的特技系统，玩家可以从多名拥有特技的特战队员中选择自己在游戏中使用的角色，每名角色都有两种特技可供选择，例如Outrider的复合弓与透视脉冲、义体人“先知”的风暴电弧炮与时间倒转、Seraph的歼灭者武器更是一股《命运》中猎人职业金枪特技的既视感。

实际上这套特技系统与《命运》中的职业系统基本相同，都是时间自动充能，杀敌、完成目标模式的地图机制都会加快充能速度，加上之前提到的走墙等来自其他游戏的移动机制的引入，让《黑色行动III》的多人模式看起来像一个掺杂了现代FPS潮流的大杂烩。改变的存在也许是一件好事，但对于《使命召唤》这种系列作品来说，失去自身的特色，恐怕才是最需要担心的问题。

科技的极限

在关注度同样高的战役方面，Treyarch为本作设定的基调是“科技对人类的影响究竟可以有多深远”。在本作的设定中，义体人成为世界社会的常态，军事科技的进化意味着正面交锋几乎成为不可能，因此像主角这样拥有义体改造带来的特殊能力的黑色行动特工就成为了军事冲突的主力执行者，全世界正在逐渐陷入对人机械与义体人的恐惧之中，“你敢于走多远”就成为了此时的人类需要面对的共同问题。

本作的战役将继《战火世界》之后再次提供多人合作模式，并且将提供在FPS游戏中越发少见的同屏合作玩法，在《黑色行动II》的基础上，玩家将可以自定义自己的角色外观与特性，同时仍然可以在任务开始之前选择适合自己玩法风格的武器装备。

当然少不了的还有僵尸模式。本作的僵尸模式将 带来两条截然不同的故事线，原创新剧情“邪恶之影”承袭僵尸模式请来大腕演出的传统，Ron Perlman（《地狱男孩》）、Neal McDonough（《少数派报告》）、Heather Graham（《宿醉》）与Jeff Goldblum（《独立日》）将为了生存杀出个黎明。而在另一部剧情“起源”中，《黑色行动》系列僵尸模式的最初几位角色将为了改写自己的过去而战。P



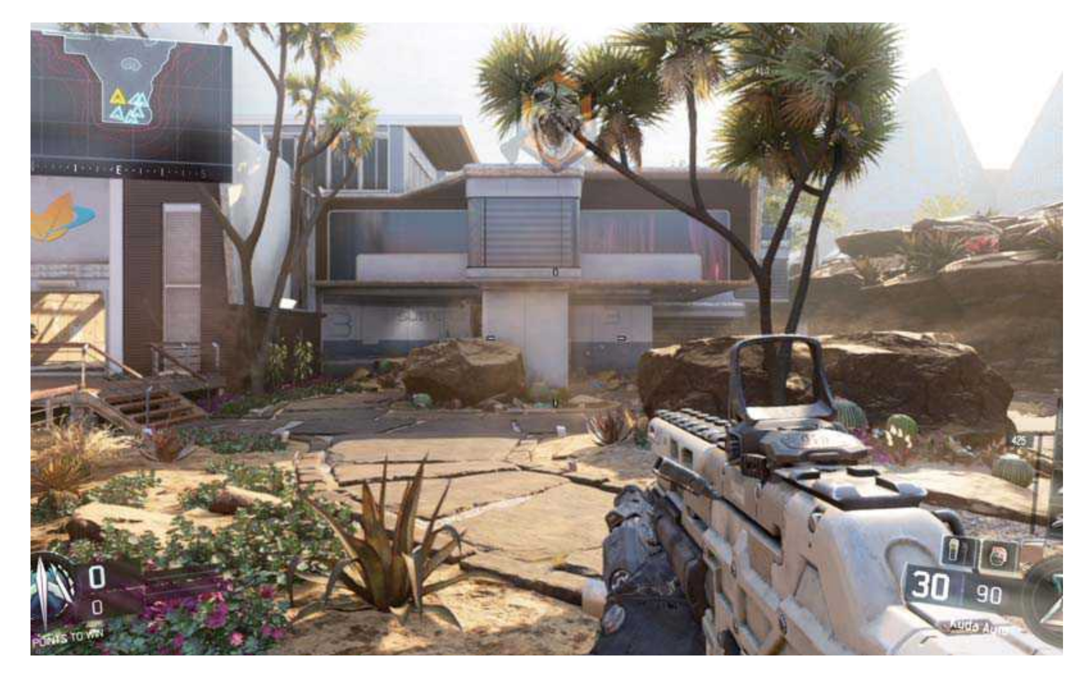
右图 战斗结束后的前三名摆Pose绝对是从《使命召唤Online》里搬来的……

下左图 本作的多人模式总算用上了专用服务器，只是偶尔服务器血崩的时候还是会用P2P

下右图 在初始解锁的特工技能里，先知的Bug时间倒转极为强力







左图 对于2015年的60帧游戏来说，《黑色行动III》的画面尚属可以接受，但在《先进战争》的惊艳之后，总觉得差了点什么



抖M玩家们的大餐

文 | 葬月飘零

黑暗之魂III
Dark Souls III
开发 From Software
发行 Bandai Namco Entertainment
发售 TBA 2016
类型 动作角色扮演
平台 PC/PS4/XBO

在《黑暗之魂》里，没有爽快的虐怪，也没有通俗易懂雅俗共赏的故事，更没有轻松游历的世界，相反，在《黑暗之魂》系列的世界中玩家每一步都迈得心惊胆战，每一战都打的艰苦异常，稍有不慎就得大侠重新来过。正是这么一款看起来如此不近人情的游戏系列却偏偏火了起来，我想这原因自然是高难度下造就的高成就感吧，换句话说也就是抖M玩家们能够从虐与被虐中能够得到最大的快感。

末日为主题

《黑暗之魂III》依然会继承游戏系列中的晦涩世界观，但这一次作为黑魂三部曲的最后一作，《黑暗之魂III》虽然仍然会继承并延续前两作所树立的世界观，但风格上则会偏向于末世。而且以目前流出的一些截图与情报综合来看，尽管是一个三部曲终章地位的作品，但风格更趋于初代，我们看到一些怪物的样子和设定风格、一些场景等方面与初代的怪物和场景等内容风格很接近，制作人宫崎英高表示《黑暗之魂III》的美术风格更接近初代，而且游戏也更趋于展示凋零的美感。

《黑暗之魂III》的地图总数量与前作相比会缩水一些，但单幅地图的面积将会是历代之最，玩家的探索范围也会更广，同样，这也意味着一些捷径和秘密区域的数量也会更多，而隐藏在这些秘密区域的秘密也随之增加，或许是藏有小Boss的山洞，或许是与Boss战斗时的稳点或卡点，更可能是一件神器的埋藏地——总之，玩家的探索欲将会得到充分的满足。另外游戏的细节也会更加精致，无论场景还是盔甲、怪物等会更加耐看。同时值得一提的是，天候和时间系统会在《黑暗之魂III》中占有重要地位，无论是黄昏还是迷雾天不管是雨天还是雪地，除了给玩家在视觉上带来不同感受之外，更会作用于一些怪物与战斗之上，玩家的战斗不仅需要有良好的走位和绝佳的意识，更需要看老天爷的脸色行事才行。

与历代薪火王决战

前面我们提到，《黑暗之魂III》在美术风格上会与初代近似，同样，在故事上也会与初代以及前作中的内容有诸多关联，游戏的故事将会紧接着前作的结尾继续讲述而并非带给玩家一个前传性质的故事。与前两作一样，游戏仍然会围绕薪火王（lord of cinder）做文章，不过这一次不会像前两做那样遮遮掩掩，这一次将更加直接——在《黑暗之魂III》中玩家所扮演的英雄将会与被复活的历代薪火王展开决战。在E32015微软发布会上所播放的首支预告片也明确的告诉了我们这一内容：在预告片结尾，薪火王手持大宝剑突然缓缓站起，停留片刻后凝视远方长啸不止。

既然依然围绕薪火王，那么在《黑暗之魂III》中《黑魂》系列的一些薪火王相关的标志性任务必不可少，而且制作人宫崎英高在接受日本Fami通杂志访谈时表示，初代讲述的是弑神的故事，而这一次将是杀王的情节。再结合前两代的故事和结局，初代主角放倒薪火王之后则选择继承“薪火王葛温”传火的意志，结合黑魂系列的混沌破败的主题以及本作的颓废凋零美的主题来看，或许《黑暗之魂III》将会给我们拿出一个类似“勇者屠掉巨龙之后看着周围的黄金身上缓慢长出了鳞片”的黑暗循环故事也未尝不可能。

战斗新变化

《黑暗之魂III》的战斗机制将会有翻天覆地的变化，在有了前两作以及《血源》的开发经验，这一次的《黑暗之魂III》在战斗上会更上一层楼，毕竟该游戏系列的重头戏并不在读故事上而是切实的在战斗上。游戏会引入《血缘诅咒》快的战斗节奏，在前两作的基础上战斗节奏与流畅度会有所提升，而并非前两作中的温吞水。不仅在美术风格上更接近初代，在战斗上也会贴近初代，在初代中出现且前作中取消的反弹、背刺暴击、脚踢等经典战斗姿态都会回归，尤其是背刺的回归会博得不少老玩家们的喝彩之声，毕竟背刺暴击既是一个好方式又是一个绝佳的战斗方法，在敌人为察觉之前痛下杀手的快感与成就感也是提升游戏性和代入感的绝佳手段。

元素瓶也回归了，其作用和运作系统与初代完全一致，同时治疗惩罚也回来了，不过运作机制将会与初代有一些不同。值得一提的是，《黑暗之魂III》的战斗节奏会更加明快，直观表现就是玩家的操作反馈更及时，人物的移动和攻击动作也会更快，因此《黑暗之魂III》也取消了前作中影响角色移动率的敏捷即适应力属性，玩家战起来会更加的爽滑顺畅。

破防将与新的姿态系统相关联，姿态系统简而言之就是不同的武器有不同的破防姿态，要注意的是不同的姿态起手与收招的的硬直时间各不相同，玩家需要根据武器的不同选择正确的破防姿态和时机来对敌人进行击晕破防打击，然后借助敌人的晕眩状态再追加其他连招打上一套。与其关联的系统姿态切换将类似《血缘诅咒》的武器变形系统，角色在切换姿态后会有新的移动机制，如直剑有单手与双手模式，两个模式除了移动速度、站立姿态、判定点等不同之外，角色出招收招招式也并不相同。另外这一次游戏增加了击飞效果和挑起浮空状态，而且使用弓箭时也可以自由移动而并非站桩式攻击，加上武器姿态和武器切换系统，这也意味着玩家用多种武器流畅连击将成为可能，就看宫崎爸爸给不给玩了。

Boss们会变身

《黑暗之魂III》的多人模式仍然存在，PVP和PVE两种模式以及1V1、2V2将会是多人模式的主要玩法，而且与初代一样会依照等级进行玩家匹配而并非以游戏时长、熟练度、游戏进度等综合数据来考量，也就是说玩家们有机会能够抱到高玩们的大腿。

除了上述的一些惊喜变化之外游戏在Boss战上也拿出了新的花样来取（kuang）悦（nue）玩家，虽然是日式动漫中早已玩烂了的玩意，但是在黑魂系列中还是首次出现——没错，你一定猜到了，就是变身。在《黑暗之魂III》中的大部分Boss都会有变身机制，每个Boss的战斗都将会分不同阶段进行，每一次变身Boss的攻击脚本也会随之改变，玩家需要摸透每一段变身才能将无伤Boss战大法修炼成。在E32015的小黑屋演示中我们就看到了这样的变身机制对于整个战斗带来的变化：主角在一个破败的教堂内与Boss展开对决，这个Boss是一个波斯风格舞娘的角色，第一阶段舞娘手持附着火焰的弯刀与玩家酣战，当进入第二阶段后，舞娘的火焰刀将周围点燃，不仅Boss的战斗方式突然改变，玩家的移动范围也因熊熊大火而受限，而在第三阶段中，舞娘又抽出一柄蓝色弯刀以双持弯刀的姿态冲向玩家，非常带劲。P

上图 别得意小子，我会变身！
下图 火把将在游戏中占有重要地位









上图 古堡场景仍然不会缺席
左图 破败式的凄凉美将是游戏主要的风格
下图 有了《血源》的经验，这一次的战斗会更加流畅

老牌格斗迎来新作

文 | 葬月飘零



游戏厅的乌烟瘴气和那经典的"耗油根"叫声曾经伴随了无数80后的成长。不过说起格斗游戏就不得不讲一个格斗游戏里的怪圈，格斗游戏虽然看起来简单，就是俩人对打呗，但是里面的门道可多了去了，各种系统各种黑话层出不穷，这就使得格斗游戏具有易于上手而极难精通的特点。钻研一款格斗游戏没个三四年都不敢说自己是老手，加上每一代之间的系统更迭而产生的游戏技术断代，就导致精通一代的未必玩得转二代的现象出现。于是钻研老格斗游戏的玩家会随着年龄的增大而离开，而新玩家却由于游戏门槛过高而选择放弃，此消彼长的最终结果就是没有人再去玩一款格斗游戏了。

尤其在这个手游满天飞的时代里，格斗游戏更不会招大众玩家待见了，卡普空也深知这一点，《街头霸王V》与前作的技术断代并不大，前作的老玩家可以轻松跟随游戏一起进阶升级。

先行基础角色，后续扩展补充

《街头霸王V》与前作一样采取基本版+角色扩展包的方式来发（keng）售（qian），基本版一共会有16名角色，经典老角色如肯、隆、春丽等必不可少，同时还会追加一些新角色，如投技角色迪博、指令手刀角色纳什等。上述都是基本版包含的角色，而扩展包的后续新角色信息目前并不多，但很可能会从前作中抽出一些经典角色成为扩展包角色，其中前作中的隐藏角色如豪鬼、钢拳等很有可能会作为扩展包角色出场。

街头霸王V
Street Fighter V
开发 Capcom
发行 Capcom
发售 TBA 2016
类型 格斗
平台 PC/PS4

《街头霸王V》的画面与前作最大的不同在于去除了水墨风格，在卡通写实风格的基础上稍微向写实贴近。游戏的动态效果非常棒，由于玩家众多，在E3 2015的试玩机上规定每一个玩家只能试玩一个角色，也就是只能打两或者是三战，在虚幻引擎4的支持下，游戏的背景更加细致，而且背景深景的层次感与前作相比强了很多，随着镜头的移动，多层深景内的物品会相对移动起来，游戏的层次感立刻体现出来，看起来非常舒服。

三大V系统登场

《街头霸王V》新增四个新系统：V-Tigger、V-Skill、V-Reversal 、Critical Arts，游戏也对应的新增了一条V槽，V槽类似但不同于前作的UC槽，该槽的名称字母V与游戏第五代的罗马数字V对应，不同角色





上图 下脚的动作时间更长，一旦被防住硬直也会更大
下图 隆的VT飞行道具不仅带电，威力也激增

V槽长度不同，受攻击才能积累V槽，每回合后将重置V槽。到这里我们先复习一个基础前置知识再来看下面的内容：《街头霸王》系列有三个拳（P）和三个脚（K），分别分为轻（L）中（M）重（H），共六个按键。

V-Tigger发动会消耗V槽，VT是扩展角色招式的一个系统，不同角色释放VT的操作不同，基础的为HP+HK。而且不同角色的VT技效果也不同，但普遍为角色某一招式的变招及增加某一招式威力，如隆的普通波动拳仅是一个普通的飞行道具，而VT发动波动拳就会变成带有电刃的高威力波动拳，而且发动前会有一段水墨霸气外放且除发动角色外画面帧固定不动的动画来增加临场感。而春丽的VT是一层状态技，VT发动后除了所有技能的威力会增强外，打击段数也会有所增加，如MK、HK的打击段数会从1提升至3，所以在《街头霸王V》中使用春丽时连招前先发动VT也是增加连段数的好手段。另外VT也会衍生出新的招式，比如纳什发动VT会瞬移，玩家需要用方向键与HP+HK配合来选择瞬移方向。

V-Skill的发动并不会消耗V槽，但效果也是因角色而异，比如隆的VS就是在对手击中玩家的瞬间发动后会瞬间blocking住对手的招式，随后可以立即追加进攻招式。隆的VS是升级版blocking，前作的blocking不仅时机要对，更需要在对应上上中下三个人体段位才行，本作的VS则对判定进行了简化，取消了段位的判定，只要抓住对手击中自己的瞬间时机发动即可完全将对手的招式格挡下来，而且自己不会受到任何对方招式上带来的额外伤害与额外状态，而对方则会有瞬间的伪硬直破绽露出。在演示中我们看到，2P肯跳起发动空中HK踢到1P的隆，此时1P的隆发动VS，EX槽少量增加的同时隆没有丝毫的位移或是硬直产生，紧接着1P的隆发动升龙拳，还在空中出重脚状态的肯直接就中了隆的升龙拳。春丽的VS则是近身浮空急速撞，当春丽的VS发动后会急速向对手冲撞出去，而对手则会瞬间向后飞出并浮空，此后春丽可以再接一些其他招式，如对手在版边被VS时可以追加2MK+百裂脚。虽然春丽的VS相当有用，但发动失败后的硬直也是相当的大，风险与机会对等才是格斗游戏招式设计的精髓。而新角色纳什的VS则是抓取对方的飞行道具来补充EX槽，由于抓取的伸手动画会伸长一段距离，因此玩家需要预判提前释放才抓得住对方的飞行道具。

V-Reversal系统则是在防御状态时被击中的瞬间通过消耗掉1格V槽来瓦解对手的攻击，这里的瓦解效果仍然因角色而异，但逃不开吹飞、击倒、击退、换边这几种方式。当然发动VR之后玩家可以依照瓦解效果而继续追加可追加的连击，如换边后抓住对手角色换向瞬间的硬直完全可以结结实实的打对方一整套。

Critical Arts 的CA系统则类似于前作的SC系统，即消耗全部EX槽而释放的必杀技，每个角色有自己固定的CA招式，基本上就是超必杀的威力加强版，但部分角色也在特殊情况下CA技与传统超必杀相比会有不同变化。CA的威力巨大，往往是在对方血量在三分之一左右时就能够一招K.O的强力技能，自然被防住后的硬直状态时间也是非常的长，很容易被反打一套。

另外游戏还对一些小细节进行了增减和修改，如去掉下蹲时的投技拆解、优化了两个方向指令的迅速后退可以让对方的抓投技失效的规则、除了CA技之外其他招式无法通过磨血来K.O掉对手，即被除CA技以外招式磨血时角色仍会保留最后一丝血。虽然这些改动不大，但这种对战斗影响巨大的修改与修正并不少，量变引起质变，前作老玩家也需要一定时间来适应这些改变。P

毛线团的正义

文 | 葬月飘零

之前看网络脱口秀听高晓松讲到美国情色电影业时说到了这样一个很有意思的事情，那些成人电影公司每年都会至少拍一部文艺片，因为我不是想拍成人片，这只是一个生计，我得养家糊口，我真正想拍的是真正的电影。听到这里多少令人有点小感动，这绝佳的牌坊的确竖了起来，但却真正应对上了那句网络流行句式"说得好有道理我竟无法反驳，不过等等好像哪里不对"。

在E3 2015的EA发布会上公布了一款小清新横版过关游戏《毛线人大冒险》（Unravel），发布会上当钢琴声尾音散去，再看看有着"业界毒瘤"雅称的EA，上面一段回忆陡然而出。

小清新有情趣

E3的看点自然是游戏，然而游戏之外最有意思的在于现场观众们的群体反应，现场《毛线人大冒险》的预告片播完，现场的欢呼声以及掌声之中并非带有狂热与兴奋，更多的则是赞许与认可，掌声整齐而持久，欢呼声也并非嘶吼。这样的反应对于一款新游戏而言是相当高的评价，当然不排除车枪球中出现一款小清新造成的反差，但游戏的素质的确并不低。

首先我们来看游戏的主角"亚妮（yarny）"，这个红色毛线小人的名字与英文单词"yarn"很接近，"yarn"指"线"、"毛线"以及"故事"，明显的双关，而且加了字母"Y"更是附着上了萌的意味。《毛线人大冒险》有四大特色：环境、解谜、暗藏的故事以及我们的主角亚妮。游戏中的"环境"占非常重要的地位，玩家不仅要在环境中探索，更会与环境中诸多物体进行互动，虽然这是解谜游戏基本属性，但《毛线人大冒险》的互动多是那种能够让你意想不到却又眼前一亮的睿智互动。在预告片中我们看到一些精彩的互动令人拍案叫绝：亚妮用身后的毛线搭起一座小桥，随后借助冒险的弹力在毛线桥跳上高处的树枝；亚妮找到一个风筝，用毛线拴住并奔跑起来，很快风势将亚妮和它的风筝一起送上天空；荒野中乌鸦低空掠过，亚妮抓住乌鸦的脚搭上了顺风车。

当然不止会卖萌

解谜元素在游戏中也占据相当重要的位置，游戏虽为横版过关，但并不是以打杀的方式进行，而是以解开一个个谜题不断的开启通路的方式来展现，解谜则与环境挂钩，解谜与环境相辅相成。





上图 解决谜题是游戏主要玩法，玩家需要多动脑才能前进
下图 虚实有度错落有致，成就横版游戏绝佳的景深效果

暗藏的故事是游戏另一大特色，我们知道我们的主角是一个红色毛线人，但游戏的世界观与现实世界别无二致，甚至我们看到预告片内实际游戏片段中还有一辆汽车疾驰而过险些压到亚妮的场景，又是一个"真实中的不真实"的魔幻现实主义。毛线人亚妮被什么赋予了生命？它来自哪又会到哪里去？看似没有对话毫无生气的冰冷世界中却暗藏温馨故事，当然也有可能会是一个类似《地狱边境》那样可多种解读且震撼人心的开放性结局等待着在通关的那一刻去震撼玩家的心灵。

小清新的现实世界加上不现实的萌萌毛线人，组成了《毛线人大冒险》的主体，音乐清新、画面感人、角色萌人，小清新游戏的基本素质都已具备，加上那些亮眼的环境互动，《毛线人大冒险》非常值得期待。P

■毛线人大冒险 Unravel ■开发 Coldwood Interactive ■发行 Electronic Arts ■类型 横板动作 ■发售 TBA 2016 ■平台 PC/PS4/XBO


评论
蝙蝠侠：阿卡姆骑士
魔幻三杰2
光环：斯巴达打击
永不孤独
PLAYED

再见，哥谭

文 | digmouse



有句老话叫“富不过三代”，这话放在游戏开发领域大约指的就是所谓的“三代综合症”。当一个系列经历了初代的萌芽，续作的成熟之后，如何在第三作继续革新的同时，不失去系列的基本特色，这是每一个成熟系列制作组都必须面对的问题。前有BioWare在《质量效应3》《龙腾世纪：审判》上褒贬不一的表现，以及Visceral在《死亡空间3》上令人失望的表现，缔造了《阿卡姆》系列的Rocksteady如今也要面对这个艰巨的挑战了。

蝙蝠侠：阿卡姆骑士
Batman Arkham Knight
开发 Rocksteady Studios
发行 Warner Bros. Interactive Entertainment
类型 动作
发售 2015.6.23
平台 PC/PS4/XBO
售价 59.99$

哥谭最强音

Rocksteady很早就宣布，《阿卡姆骑士》将是他们操刀的最后一作《蝙蝠侠》游戏，而这次他们也将把精力全部集中到次世代平台的开发上。摆脱了Xbox 360与PS3陈旧硬件的束缚，Rocksteady终于可以将他们意象中的哥谭市完整呈现出来。

尽管本作使用的仍然是虚幻3引擎，Rocksteady将这款已经熟练使用的经典引擎修改得面目全非，加入了大量业界最先进的渲染技术，让已经在《阿卡姆城》与《阿卡姆起源》中出现过两次的午夜哥谭呈现出了前所未有的面貌。雨后湿滑的街道与城区闪耀的霓虹灯映照出一个纸醉金迷却又犯罪横行的矛盾世界，广阔的视野距离让玩家在高空飞行时将哥谭市的地标建筑一览无余。

本作的哥谭市地图与《阿卡姆起源》有极大的不同，Rocksteady重新设计了市区的地貌，DC宇宙中玩家耳熟能详的几个地标也都历历在目，如ACE化工厂、韦恩塔等等标志建筑。地图被分割为三座岛屿，绝对面积并不算很大，但归功于城市这一独特的建筑环境，并没有影响到世界设计中极为丰富的的细节量，相比《阿卡姆起源》枯燥平淡但面积庞大的旧哥谭，《阿卡姆骑士》中的哥谭市从未如此生动与逼真。

暗夜骑士的最后一战

本作的剧情延续《阿卡姆城》，在小丑死后，哥谭市的犯罪率显著下降，然而稻草人、双面人、企鹅等犯罪巨头并不甘心束手就擒，他们决定联起手来除掉蝙蝠侠，让犯罪的黑暗重新笼罩这座城市。

而对于蝙蝠侠布鲁斯·韦恩来说，小丑的死并不意味着他们之间长久羁绊的终结。在《阿卡姆城》中小丑用自己染病的血液污染了哥谭市的血库，也通过输血感染了蝙蝠侠，被小丑血液感染的人会逐步丧失心智，成为下一个小丑，让小丑的罪恶永远在世间延续下去，对蝙蝠侠来说，这是一个他无法逃避却难以对抗的艰巨挑战。

本作的主线与支线任务被统称为“通缉犯档案”，蝙蝠侠需要解决每个犯罪头目给他设下的重重阻碍，将他们绳之于法，而主线剧情的反派变成了在初代《阿卡姆疯人院》中意图在哥谭市散布恐惧毒

气不成的稻草人，此番掌握了更高精尖的生化武器的他，成为了哥谭市最大的威胁。而对稻草人俯首称臣的除了几大头目之外，还有本作标题所示的“阿卡姆骑士”，这位身份不明的雇佣兵头目目标并不是统治哥谭，而是终结蝙蝠侠，并且他对布鲁斯知根知底，显然来路不小，他的真实身份就成为了玩家主线剧情中一直在期待解开的谜题。然而Rocksteady此前不断承诺的“全新原创角色”的面目揭晓是令人失望的，关于这一点，我们会在后面细细道来，因为暗夜骑士要面临的其它问题，比阿卡姆骑士的身份要严酷得多。

豪车=万能？

在本作的宣传中，酷炫登场的蝙蝠战车占据了绝对的统治地位，甚至超越了蝙蝠侠本身的戏份。理论上说，蝙蝠车的加入完成了玩家对蝙蝠侠设定的最后一丝脑补，作为高速移动机制和与主线潜入玩法截然不同的特殊机制，蝙蝠车应该也能很好地对系列过去几作变化不大的核心玩法带来有益的补充。

然而Rocksteady犯下了一个错误：喧宾夺主的错误。

《阿卡姆》系列的核心要素是什么？基于反击和连击，爽快度满点的近身搏击战斗；关卡设计浑然一体，具备充足垂直性的潜入环节；考验玩家对蝙蝠侠高科技道具利用以及场景地形判断的解谜。而蝙蝠车为这些核心要素增添了什么呢？什么都没有。而将整个游戏的任务设计全盘绑架在这样一个并不属于核心玩法要素的新内容上，彻底打破了系列一直以来优秀的内容平衡：游戏的14条主线与支线剧情中，有数项与蝙蝠车直接相关的内容：追击雇佣兵的装甲运兵车、拆除雇佣兵在哥谭市区埋设的爆炸装置、追击在市区纵火的萤火虫、摧毁路障据点，以及主线剧情中数个必须使用蝙蝠车的桥段，最后则是意想不到的谜语人——本作中的谜语人谜题主线任务直接变成了蝙蝠车赛车！

必须承认的是，蝙蝠车外形酷炫，操控灵敏，速度感极强，的确符合Rocksteady所称的“史上最强载具”，然而其高速模式下除了特定任务之外，并不能取代玩家以高空飞行为主的旅行方式——能飞谁要在地上跑啊？坦克模式的战斗初上手颇为有趣，但玩多了会发现，这躲瞄准线同时无脑瞄准射击的玩法简直与手游战斗无异，技术含量低到可怜不说，后期大量与此相关的战斗动辄将数十辆无人坦克扔到玩家面前，堪称整个游戏中最无聊的部分。

哦，你知道有什么更无聊吗？他们居然给蝙蝠战车的坦克模式加了潜入关卡！

无厘头大战

另一个Rocksteady失去了掌控的地方则是本作的剧情。如前文所说，“阿卡姆骑士”的真面目的揭晓是令人失望的。发售前漫画粉丝普遍猜测这个阿卡姆骑士极有可能是第二任罗宾，后来成为“红头罩”的杰森·托德，尽管Rocksteady与DC一再强调他是一个原创角色，然而事实是：阿卡姆骑士就是杰森·托德。如果这个“不是秘密的秘密”并没有经过如此苍白无力的掩饰，或许玩家与漫画粉丝都不会有如此失望的情绪，并且游戏中对于杰森·托德作为阿卡姆骑士这个角色的行为与性格塑造实在与漫画读者心目中的二少爷相去甚远：对稻草人言听计从，竟然为了击溃蝙蝠侠对芭芭拉·戈登下手，犯下了对残疾人+女性动手的双重大忌，不但毫无枭雄之相，反而平白多了一脸懦夫的气质，最后平白无故的洗白也让人莫名其妙。

支线任务中的其他重要角色的塑造相比前两作的高水准也有显著下滑，前作中曾留下未解之谜的Hush被踢到了一个10分钟QTE结束的任务里；在《阿卡姆起源》中与初出茅庐的布鲁斯有过一场荡气回肠战斗的丧钟被踢到了潜入坦克战的大坑里，还足足占据了三个支线任务的位置；另一位来自《起源》的反派萤火虫变成了火烧屁股的追车目标；新增的年轻反派Deacon Blackfire也是一位只有10分钟出镜时间的过客。唯一给人留下深刻印象的是Pyg教授充满惊悚感的连续探案解谜，除此之外，《阿卡姆骑士》的支线任务并无出彩之处，总体来说令人失望。

本作的主线剧情倒还是令人满意，与稻草人的交手震撼十足，与杰森·托德的潜入Boss战相当紧张，而最大的亮点则是Mark Hamill回归献声的小丑的出彩表现。他的人格随着染病的血液与布鲁斯·韦恩共存，成为了蝙蝠侠人性中的阴暗一面，时不时作为幻觉出现在蝙蝠侠的身边，并在游戏的关键场合起到过重要的作用，与其他几位感染后的新小丑的连续Boss战也可圈可点。唯一略感失望的是游戏的剧情与完成度挂钩，要看到最终完整的蝙蝠侠结局，需要完成包括谜语人谜题在内的所有支线，相当耗费时间。

结语

Rocksteady为DC漫画死忠交出的最终答卷让人矛盾不堪。一方面本作的进步是极为明显的，丰富的肉搏战斗选择、垂直化更进一步并与开放世界地图无缝链接的潜入战斗、出彩的主线演出和惊人的画面素质都加分不少，但贫乏的支线任务、无趣的蝙蝠车与有些让人失望的重要角色塑造都让人感到遗憾。《阿卡姆骑士》仍然是一款处处彰显功力的顶级大作，但在《阿卡姆疯人院》与《阿卡姆城》精雕细琢的大餐之后，《阿卡姆骑士》让人感受到的，却是工业流水线气息浓厚的标志性现代3A大作的面貌。它仍然是一款能够给你数十个小时优秀体验的超级英雄大作，但在这浮华的外表之下，我们还要更多。

最后，谁敢提PC版的优化，就跟谁急。P

8



右图 猫女也整容了。为什么要说“也”？隔壁家的毒藤女姐姐脸换得都不像一个人了

下左图 在《起源》中登场后备受好评的的高级侦探模式在本作中遗憾地只有这一处出现

下右图 小丑的存在算得上是本作主线剧情最大的亮点，Mark Hamill最后一次为犯罪王子献声依旧效果拔群







左图 剧情末盘的云爆装置爆炸后，被神经毒气笼罩的哥谭市从上空看去一片肃杀，极为震撼

下图 若你有一台能搞得定本作的PC，它为你带来的感官震撼是无与伦比的，然而这代价，可就太高了

深度惊喜，广度不足

文 | 莽月飘零



横版过关游戏如今完全可以称得上古董游戏类型，就跟8bit那样，都是一个时代的产物。FC、街机等平台限于机能等原因游戏多以横版过关类型呈现，可以说，横版过关游戏是那个时代游戏性向机能妥协的产物。和8bit一样，横版过关游戏这个老古董也逐渐成为怀旧向的游戏类型，虽然如今游戏机机能大幅提升，让沙盘等更多游戏类型打下平台基础，但同样有厂商愿意用现在的技术走复古的方向。

《魔幻三杰》系列正是其中的佼佼者，魔幻式童话、梦幻式声光以及美轮美奂的画面吸引了大批玩家，其最新作《魔幻三杰3》在保持前两作水准之外更是能够给玩家带来一些新惊喜。

代代只有微创新

不得不先摆出来的一个事实是，从现在往回看，《魔幻三杰》系列早在初代就已经将全系列的基调和主题确定下来，换句话说《魔幻三杰》系列的三代作品玩起来感受不到太大的差别。这么做的好处多多，风格统一、每一代在风格与玩法上的断代性可以忽略不计，老玩家上手容易，同时对于喜爱这种风格的玩家而言每一作都足够棒。坏处也明显，只有微创新的

魔幻三杰3：力量神器
Trine 3: The Artifacts of Power
开发 Frozenbyte
发行 Frozenbyte
类型 动作冒险
发售 2015.8.20
平台 PC
售价 21.99$

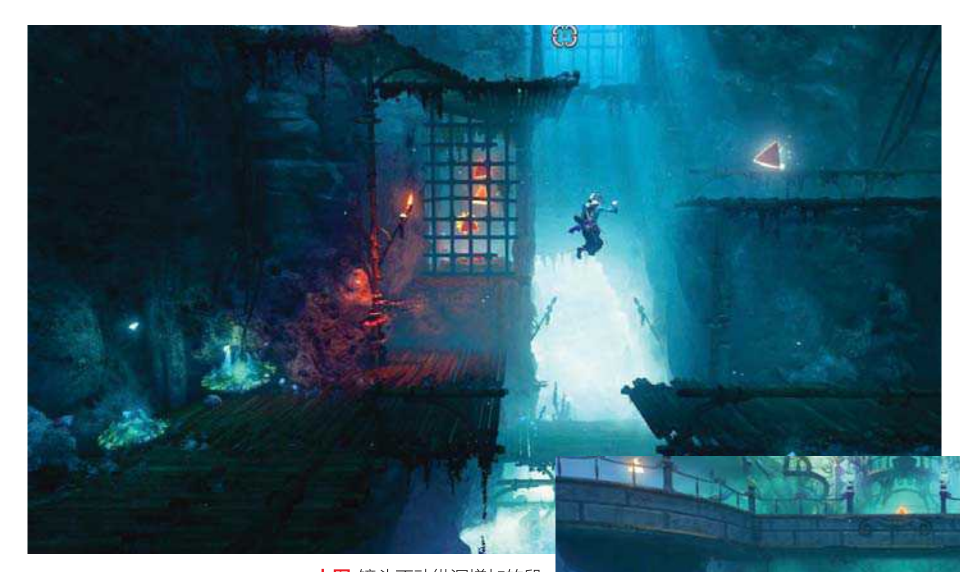
每一代更像前作的DLC，是的，只能算作DLC。

不过作为一个横板过关类型游戏而言此举情有可原，因为在FC和街机大热的时代里作品多多，但横板过关的花样却并没有多大变化。FC平台上《忍者神龟》尝试了横板过关与大地图结合的点子，《沙罗曼蛇》别出心裁地将横版过关与竖版过关相混合，《忍者龙剑传》系列将动作、道具加入横版过关中，街机平台上的《三国战记》《西游释厄传》等系列更是将道具、角色升级培养等要素大大放大，成就一代经典。

《魔幻三杰》系列精明选择抛弃那些繁杂的花样，主打冒险和解谜，没有其他零碎的干扰，专注讲好一个故事，做好一个谜题。每一代都有一些微创新，而这些微创新也都围绕游戏两个基本主题冒险与解谜服务，加上故事上的童话主题助力，成就了该系列轻松但不失睿智的基调。

深度有惊喜，挖掘极不足

虽然《魔幻三杰3》玩起来仍然是三个角色合理运用自身的能力合作解决一个个拦路谜题来过关，但加入深度的维度，让横板过关单一的横纵维度突然又多出来一个纵深的维度，看似简单的一个纵深增加，



上图 镜头不动纵深增加的段落里玩家视觉上会产生严重判断偏差
右图 盗贼的能力有了微创新，她可以将两个物体依靠绳索连在一起

但引起的变化却大为不同。一方面《魔幻三杰3》虽然是3D技术下的横板过关，但横板过关只有二维层面的活动空间，增加纵深后游戏维度突然晋升为三维，就像在纸上画出的一个正方形，稍加几笔就是一个立方体，虽然画上这几笔的动作毫不费力，但要能够画出这几笔却需要立体想象能力作支撑才行，所以《魔幻三杰3》的深度增加的看似简单，但没有前两作的铺垫，却并不能够轻松自如。

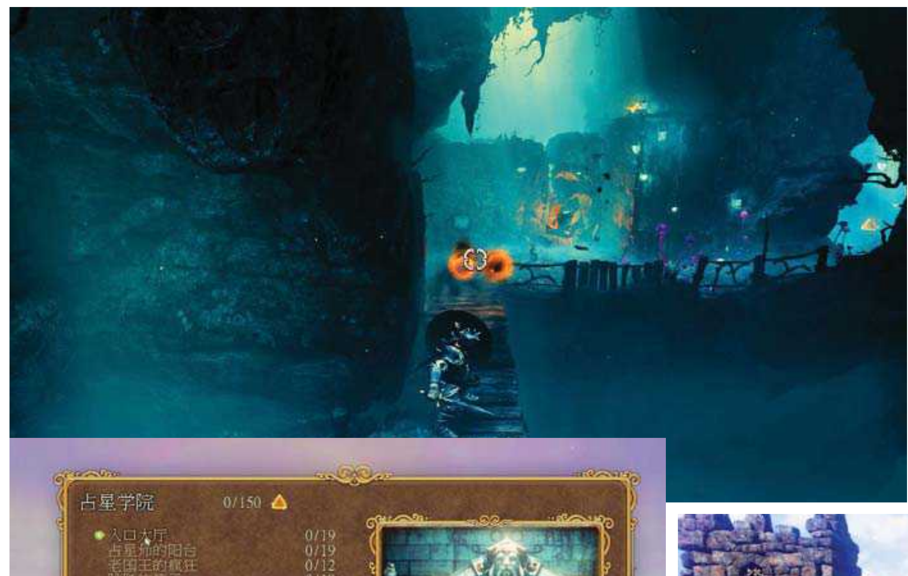
一方面，有了纵深，玩家的移动深度更高，不仅可以在横向上左右移动、在纵向上跳来跳去，更可以在深度上来回跨越。就像前面说的，深度的增加其实并没有真正提高游戏性，游戏性仍然与前作没有太大差别，但游戏性的表现力上却大有不同。换句话说，纵深就像一个障眼法，把玩家的注意力吸引到其他地方，让玩家觉得游戏性有了质的飞跃，然而实际情况却并非如此。

另一方面，纵深的增加，为谜题的设计也增加了纵深的发挥余地。在《魔幻三杰3》中的谜题不再是上下左右的解决方法，更多的需要上下左右前后加上三个角色互相配合起来才行。虽然《魔幻三杰3》的纵深是为游戏性与谜题服务，但游戏的谜题却刻意的去迎合纵深的新要素，几乎游戏中所有像模像样的谜题都需要在纵深上做点什么才能解决，虽然多少有点本末倒置，但好在谜题素质仍能保持前作水准，仍然是一块美味蛋糕。不过游戏极力刻意放大纵深带来很多不同的做法并不非常惹人讨厌，看清楚了是〞并不非常惹人讨厌〞，游戏中还是有一些段落和谜题因为刻意强调纵深而变得恶心起来。简单的就比如一些纵深向搜集物设置就非常恶心，由于这些地方的纵深并不是主要通路，所以视角镜头还是横版过关的镜头方式不变，这就造成了玩家对深景内的跳跃平台位置和角色跳跃后落地点的判断与实际情况出现极大偏差，往往觉得当前操作足以能够跳过去，角色却突然就跌下了万丈深渊，就像美味蛋糕一口下突然发现半个苍蝇那样恶心。

解决方法并不难，只是开发组对细节额注重有所欠缺，游戏的主线流程非常友善，镜头会随着角色的深入而深入，只要将这些涉及到纵深跳跃等内容的地方，在镜头的处理上与主线纵向镜头一样处理就好，镜头也随着角色向纵向的深入而纵向深入，判断偏差很容易就能消除。

虽然很有趣，广度还是不足

《魔幻三杰3》一如既往的有趣，剧情上仍然是魔幻三杰神器召唤三名英雄去再次拯救世界，童话式的轻松愉悦，没有血腥暴力和黑暗，只有明快的魔幻风，加上老魔法师的旁白语音将故事娓娓道来，游戏在故事上虽没有太大进步，但仍然非常舒服。游戏前三关一关一个角色，在简短流程中就将角色的能力与特色介绍并交给玩家，而这些角色能力正是今后主关卡中谜题所会用到的所有解密手法的分步骤，后面的谜题不外乎就是在不告诉玩家应该用哪一种能力手



左图 前三关的基本教学将游戏解谜手法尽数展现，后面的关卡都是各种排列组合而已，但组合出的趣味非常高
左下图 游戏中错过的搜集物允许随时重玩，甚至还将关卡分段，颇为贴心
右下图 蹲下后就可以切换战士来砍断手臂，可惜没有法师什么事

法去解决问题的情况下，让玩家通过对场景与道具的判断来运用这些能力去一个个的尝试解决谜题而已。虽然前面说了，纵深的加入让谜题有了更多设计上的发挥余地，但是《魔幻三杰3》谜题在纵深的表现只是障眼法，只是看起来复杂了，但实质没有改变。换句话说，《魔幻三杰3》在谜题设计上的思路毫无进步：游戏的谜题与前两作一样，就是三名角色能力的不同排列组合，对应的谜题只有唯一的对应解法，飞钩抓荡非盗贼莫属，隔空移物只有法师能行，破除路障必须用战士完成。如果游戏谜题在设计上更加多元化一些，同一个谜题提供多种解法由玩家自行选择，游戏性与重玩度必然会大大提高。

原本深度的增加为谜题设计上带来了几乎无限的可能，可是虽然游戏提供了足够的深度，但谜题却没有足够的广度，仍然是小家烂气的老几样，说无聊毕竟有微创新的解谜手法加入，说有趣还真的不那么有趣，《魔幻三杰3》重中之重的解谜就处于这么高不成低不就的尴尬位置。

多人模式是《魔幻三杰》系列另外一个重要玩点，由于谜题的解法与前两作没有太大区别，所以《魔幻三杰3》多人模式也没能给我们带来什么惊喜，纵深的加入早在单人模式的反复强调这种产生疲软，多人模式更是提不起兴趣。值得欣慰的是《魔幻三杰3》多人模式的欢乐度依旧给力，互相陷害和非故意产生的陷害效果大多令人忍俊不禁。但是随着游戏在完成关卡的时长与关卡内容上的增加，以及加上玩家之间磨合度的不足，《魔幻三杰3》在线多人模式中很难与其他两名玩家真正完整完成一关，大关卡中很多时候打着打着突然发现就剩自己了，着实悲凉。

虽然如此，《魔幻三杰3》的多人模式仍然非常值得玩家去细细体验。

结语

用一句话来概括《魔幻三杰3》就是这篇评论的题目“深度有惊喜，广度仍不足”。游戏在深度上的增加看起来确有趣好玩，但实际玩起来广度并没有增加。

作为该系列的第三作，《魔幻三杰3》仍没有太大改变，虽然该系列是一个精致的小品级轻量游戏，但如果制作商会拿出下一部作品的话，我们还是希望不要只在表面功夫上玩障眼法，将精力多用在游戏性上，虽然横版过关游戏提高游戏性并不容易，但纵深的点子仍然还有足够大的发挥余地，这真的需要开发商再多动动脑子，让游戏更好玩。

显然《魔幻三杰3》开辟了一个不坏的新思路，只是没有在这条开辟出来的新航路上想得更多、走得更远。P

7

中庸抑或平庸?

文 | 西塞罗



光环：斯巴达打击
Halo: Spartan Strike
开发 NetherRealm Studios
发行 Warner Bros. Interactive Entertainment
类型 格斗
发售 2015.4.14
平台 PC/iOS/WP
售价 4.99$

不少厂商会为热门大作后推出分支系列，微软也不例外，他们一直想挖掘旗下《光环》系列的潜力，出RTS，出美剧，出俯视角射击。对于不那么成功的RTS和广告美剧来说，《光环》的俯视角系列——《光环：斯巴达》系列倒能算的上开花结果，于最近出了续作。虽然这系列是不折不扣的小品之作，但是却身负重任——它是一款跨手机，主机与PC的产品，新作《斯巴达打击》更是手机和PC平台先出，本家游戏平台Xbox Live滞后。在微软的游戏战略里，此作虽小，但却是鱼肠胜邪，是短小精悍，迈向其他平台的锋利匕首。

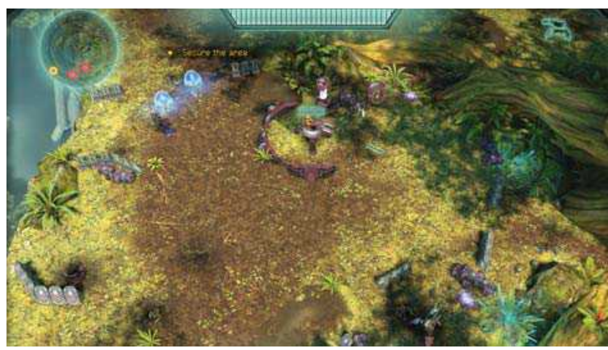
麻雀虽小，五脏俱全

《光环：斯巴达》系列这两作（《斯巴达突袭》与《斯巴达打击》）也算师出名门，由微软专制《光环》的343工作室监制，《格林机枪》起家的Vanguard Games代工。游戏的优点显而易见，在俯视角上做出了FPS旗舰大作的气势，也十足还原了FPS原作的特性。这个系列拥有大部分原作的武器、敌人与载具，对它们的还原也符合原作，星盟手枪蓄力破甲，BR三点狙击，针刺枪跟踪爆炸；咕噜人容易士气崩溃，却又会自杀冲锋；精英横向跳跃，被粘雷沾上后就会自杀冲锋……游戏也气势磅礴，玩家在关卡内鏖战时，背景山下也许就是双方大军的厮杀，玩家在任务完成攀上鹈鹕号时，借助3D的模型，让这款小品射击充满了大作才有的临场感。纵然这个系列有着这样那样的优点，但是无论在什么平台，它都是一款有缺憾的游戏，这是为什么呢？恐怕它的多平台策略与过分“表面”忠实于原著正是它的原罪。

归根结底，气派不够

在操作上，这类游戏精确度最高的当然是键鼠，最方便的则是手柄，移动平台玩家只能靠两个大拇指要通吃所有操作，操作量自然会比其他游戏大得多。手机上成功移植的主机类作品，无论是仿《战争机器》的《暗影之枪》还是仿《求生之路》的《死亡扳机》，都在简化操作上大做文章，单纯模仿主机游戏的《N.O.V.A》或是《现代战争》，在风光一时后慢慢陷入了滑坡。操作量和操作精度的差异，导致同一游戏在手机与传统平台的操作难度完全不同。在《光环：斯巴达》系列中，就体现了这一差距，先不说手机操作UI界面的好坏，单是按键，就体现了手机操作与传统平台的差距。在传统平台，左摇杆射击，右摇杆瞄准，还会另配一个射击键。《斯巴达》系列的手机版为了减少操作量，将它与右摇杆合并，于是玩家一调整方向就会开火——在弹药无限的射击类游戏中当然这不是问题，但是在一款处处向原著致敬的游戏中，这个问题相当严重，要知道不少武器载弹







左上图 游戏的掩体摆放也是典型的《光环》FPS布局
左下图 游戏中的进攻与防守段落处理得相当死板
右图 载具战过于简单，使游戏失掉了原作的风味

量是相当少的。在操作精度上，也处处体现了平台的不同，在狙击枪这类低射速高杀伤的武器，操作难度显然是PC<主机<<手机，对于手机来说各种慢速单发枪都是相当难使用的武器。为了照顾手机，游戏中抢载具的难度也显得顾此失彼，在FPS原作中，抢载具犹如牛仔驯悍马，是一件斗智斗勇的盛事，但是在《斯巴达》系列中，只要凑近载具旁的三个点，就可以按键把AI一脚踹下去，比GTA中的抢车都轻松。更为离谱的是，为了照顾手机，游戏中的载具旋转角速度又慢，射击频率又低，玩家只要稍微转个曲线就可以转到载具身边——既然AI没有抢载具的本事，接下来就是玩家的单方面大屠杀了。游戏的结构和关卡大小也处处显著平台的分裂。大家都知道手机是用碎片时间进行游戏的平台，传统平台则要正襟危坐，专门抽出一段时间进行，前者像肯德基，后者像米其林。传统平台关卡规模更大更长，手机游戏的关卡则需要短小精悍。在《死亡扳机2》这样的手机游戏中，设计了许多非线性任务供玩家没事时刷刷，有fps视角的搜寻与防守，也有狙击或炮塔这类更接近小游戏的模式，同一张地图也会有不同的模式给玩家选择。《斯巴达》系列则一律关卡线性推进，关卡模式也只有一种，除了死忠拿成就，重复游戏性相当低。不管是处于优化或是特别针对手机平台做的设计，第一作《斯巴达突袭》还有不少短小的防守关卡，虽然关卡尺寸只有巴掌大，但是相当适应手机碎片时间，让玩家在短短几分钟内就能杀个爽。可惜这样的关卡只适应手机，传统平台玩家只能哀叹一声，“啊，这么就完了”？第二作《斯巴达打击》则充满了主机大作风范，统统是长达10分钟左右的关卡，和传统大作一样，每个关卡分为若干段落，玩家或进攻或防御。可惜Vanguard Games在段落划分上处理的相当机械，进攻只是清空某一部分的敌人，防守也大多只是限时防御，其他目的的防守段落，如保护目标的防守段落寥寥无几，于是在经历了前期的激动之后，玩家之后只有渐渐沉入麻木了。

Vanguard和343在还原上做足了功夫，但是对于核心《光环》粉丝来说，游戏的还原是不是有足够原作的味道？在游戏的表面特性上，看上去《斯巴达》系列还原了原作的七七八八，但总还缺了点味。《光环》之所以受人爱戴，就是因为它战术的多样性，玩家用不同的武器，走关卡里不同的位置，对付不同性格的AI。光在FPS中，就有三层平面——蹲下，站立，跳跃，但是在俯视角系列中，只剩下站立，在FPS中玩家可以依靠掩体射击一边回复护盾一边射击，但是在俯视角游戏中只能依靠移动位置。

另一方面，因为要照顾不同的游戏平台与系列外围粉丝，游戏本身也大大降低了难度和地图的开放性——一旦降低了难度和地图开放性，玩家鏖战开发新战术的必要性也荡然无存。同时，游戏在PC和手机放弃了多人协作，而且因为本身针对单人游戏，所以Xbox Live上的双人合作体验也不够好。对于那些想享受原作丰富性，风趣，高难度的核心玩家来说，去玩Arrowhead Games在PSN上推出的《绝地战兵》（Helldivers）是更好的选择，而《光环：斯巴达》系列，只能作为饭前一支口香糖，拿来开开胃而已。P

6

传奇，来自北极

文 | 秋阳暖叶



永不孤独
Never Alone
开发 Upper One Games
发行 E-Line Media
类型 动作解谜
发售 2014.11.18
平台 PC/PS4/XBO/WiiU
售价 14.99$

因纽特人，又称爱斯基摩人，是生活在这个蓝色星球上阿拉斯加北部的一支勇敢的民族，或许你曾怀疑，在环境如此艰苦，生存如此艰难的极北之地，这样的勇猛的民族是否只不过是博物馆中曾经匆然闪烁的历史？那么打开《永不孤独》这款游戏吧，它会告诉你答案，还会告诉你，在神秘浩瀚的极光之下，他们在续写着哪段传奇。

一段用心诉说的传奇

故事的开篇由一场暴风雪带来的族人避难开始，小女孩Nuna（这个名字带有大地之意）前往远方寻找暴风的来源，然而，此行注定不平静，除了恶劣的风暴，还会有更多的艰难险阻挡在这条路上。而最终的结果，便是主角达成了夙愿，拯救了家园，完成了一次难忘的救亡之旅。

若是游戏的剧情仅仅由此表现，那不过也就是赞颂友情的平凡篇章，我也不会把它专门拎出来说一通了：游戏中藏有24只猫头鹰状的收集元素，玩家每收集一只，就会解锁游戏中文化洞察短片中的一个小短片。这些短片，从因纽特人的生活，精神，环境各个方面，详细介绍了这个民族的历程。当通关整个游戏后，再去浏览这24段小短片，我有了一种“原来如此”的大彻大悟之感：为何主角名叫Nuna，为何同伴选择了北极狐，为何会有Sila这样的灵魂伙伴存在，为何极光会夺走性命，为何会得到流星索这样的武器。这些问题全部有了答案。

老实说，对于这样的一款基于神话气息的游戏，我本并不奢求能获得什么根源和答案，对于架空的设定，就是给制作组天马行空的平台。然而，当我看完这些短片，那悬浮在空中的楼阁一下子狠狠砸在了地面之上：这并不是毫无逻辑的任性想象，这是有深刻探查的谨慎设计！“永不孤独”这个标题，对于刚刚通关游戏的我来说，似乎也就是女主角Nuna这一路上都不是独行的友情赞颂，除了那只始终伴随着的北极狐Fox，还有在危难时刻出现的灵魂伙伴。无论以何种形态，都不离不弃为Nuna铺设前行的道路，无怨无悔。虽然整个故事太过虚幻，但这样的心灵慰藉又何不存在，又何不在各种孤寂之时坚定继续走下去的决心；然而，当我看完这24段小短片，了解设计的根源与故事的背景之后，所有的认识都有了升华——

这是一支来自极北之地的民族——因纽特人，他们居住在雪屋，与极端的恶劣天气为伍，捕猎和采集是他们生存的必修课，然而，他们也有自己的价值观与信仰——人，动物与自然，相互尊重。或许对于生活在霓虹灯下的繁华街区的我们来说，他们是孤独

的，他们没有太多的娱乐手段，一天中最为宽松的娱乐时间大多听听故事，相反，他们的生命中充斥着各种危险，除了残酷的生活环境，还有太多来自外界的威胁。然而他们并不孤独！因为一种信仰，他们相信自然的灵魂存在，总会在关键时刻给予他们力量。他们相信动物的灵性存在，总会与他们有着心灵上的共鸣。小女孩Nuna的探索路上，没有过不去的沟壑，没有爬不上去的山壁。这就是勇气的来源，这就是传奇的所在。为何生活在如此艰苦的境地却会有这样的勇敢气魄，信仰，就是来源。《永不孤独》，在游戏中讲述了一个因纽特小女孩的故事，却在短片的升华之后，变成了一个民族的传奇故事

这样的升华，我给满分！

一块稍欠雕琢的璞玉

然而，若是抛开背景，单就一款游戏的各种要素来评论这款2D横版过关游戏《永不孤独》，它还有太多的不足，就连唯美的画面与艺术气息，放在如今的众多2D横版游戏中，也没有多么出彩的地方：比起精美梦幻的《Ori and the blind forest》和《Trine》系列，色调上明显太过单一。若是就纯色系来比，和《Limbo》也差了太多的意境（不过《Limbo》主打的是阴暗的黑色系，这和《永不孤独》的明亮白倒是相映成趣）。

上图 24段短片对于游戏内容的丰富程度相当可观，这样的细致解说让我仿佛忘记了自己在玩游戏，而是打开了科教频道

下图 极光的设计是我比较喜欢的，这种吓唬小孩的神话故事融入游戏中颇具想象力和趣味





若是再谈论上操作和谜题设计，那么《永不孤独》就更相形见绌了：蹩脚的操作手感和拖后腿的AI，让单人游戏模式下的我几次因为电脑操控的失误而不得不重来（明显是对单身党的潮弄么）。而合作模式下，键盘与手柄的切换问题也导致体验上的各种不适，印象分直接下滑到低谷；至于谜题，前期游戏还特意设计了一些跷跷板，推箱子的小任务来增加趣味性，到了后期，就沦为了各种极限式跳跃与快节奏逃亡了。单就这两款上来看，这款游戏不能说是糟糕，但绝对说不上是好的存在。

此外，游戏的系统也简约到了极致，虽说简单粗暴未尝不可，但单一的跳跃前进，很容易就让玩家感觉到枯燥：没有道具收集元素，没有角色成长，没有环境的互动，甚至没有任何的支线与自由度。虽说各种突发事件还是能偶尔刺激一下玩家的肾上腺素，低门槛和好的故事背景不至于让玩家玩不下去。但一次通关后也就如此了，没有任何二周目的动力与必要，除非，还想继续体验一次北极的意境与因纽特民族的传奇，否则这段旅程就真的戛然而止了。

作为一款游戏，《永不孤独》不会让你感觉到有什么不适，但也估计不会让你有什么惊叹。就如同将一块石头砸向平静的湖面惊起的那圈圈涟漪，为你淡淡介绍一段故事，片刻后湖水归为平静，仿佛什么都未发生，只有那故事轻轻印在了你的心里：你听了故事，制作者达成了讲故事的心愿，此外，就什么都没有。

一种未尝不可的方向

通关这款游戏，如果说给我有什么感触，那就是对于制作组态度的敬意，24段小小的纪录片，从各个方面交代了游戏设计的背景，同时又与现实联系起来。无论文化上的交融还是情感上的碰触，制作组都让我成功的进行了一次“走近科学——因纽特人的民族文化”探寻之旅。

或许作为一款游戏，《永不孤独》没有太多值得称道的地方，但作为一个讲故事的载体，它还是让我毫无抵触地接受了：整个游戏朴实无华，在循循渐进中却看到了一个勇猛民族的缩影。我想，这是可以坚持的地方，如今的游戏市场，有的制作组追求极致的快感，有的制作组追求复杂的系统设计，有的制作组则追求核心向的固定玩家体验，而《永不孤独》这种单纯直接的设计，也是玩家所需要的。或者说，不论如何的制作方向，都是在为单机游戏产业的百花齐放填上属于自己的色彩，都是在为制作组的梦向构筑阶梯，只要有好的态度，都该获得应有的支持。

最后一提，在8月份，这款游戏的资料片《Foxtales》发布了，至于体验如何，我准备放到之后，毕竟，文艺够了，忽然想先找点刺激的难度高的先来爽快一下……P

7









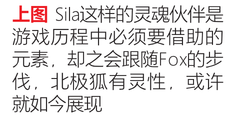
左上图 从整体上看，游戏历程的体验远不如这24段作为唯一收集品的背景资料片来得惊艳

右上图 有些场景需要玩家分别操控两位主角，这种情况下AI就会不自觉地犯蠢

左下图 流星索作为游戏中出现的唯一武器终于在短片中有了解释，但我还是要说：手感差极了

右下图 最终的结局很好地将人，与精神这样虚拟的产物结合。然而透析这种神话般的设定，将自然作为精神的来源从而去尊重，又何乐不为呢





上图 Sila这样的灵魂伙伴是游戏历程中必须要借助的元素，却之会跟随Fox的步伐，北极狐有灵性，或许就如今展现

左图 故事的过场动画选用了类似版画的画风，富有一种独特的神话气息



只能刚正面
端游手游化绕不开的坎

文 | 莽月飘零



IP（知识产权，常指品牌）在手游圈的重要性无需多言，一个好IP的确就是一个好的开始，拿到一个好IP的确已经拿到了半个成功。看看各大厂商对日漫IP那头破血流的抢夺战就能明白，IP对于一款奔着高流水而去的手游而言至关重要。不过如今日漫IP资源逐渐枯竭，经典知名IP要么早已名花有主，要么高额授权费令人望而却步，除了转向国漫IP之外，各大厂商们也早已对端游IP垂涎欲滴。经过一些尝试后端游IP才真正登入手游IP的大雅之堂，在《梦幻西游》手游上大家切实的感受到了端游IP的恐怖威力。但不得不说的是，对于端游手游化而言，一些问题是各大厂商无论如何也绕不过去的，除了正面直视外别无他法。而这些问题对于端游手游化而言至关重要。

好IP不等于任性妄为

早期一批登录中国的日式RPG网游中起着举足轻重作用的《魔力宝贝》，不仅成功引领了日式网游在国内的风潮，更是凭借其独具特色的战斗、生产双职业系和绝佳的经济构架赢得了那一批初与图形网游接触的玩家们的心。当时国内还是MUD本土化修改江湖的大热时代，文字图片加上Flash非常简陋，在此大环境下，图形网游初露头角占尽先机，《魔力宝贝》更是借势而起。虽然最终《魔力宝贝》死于代理公司因眼前利益而放任的外挂以及各色3D网游大量冲入中国市场等内外因素，但不可否认的是，《魔力宝贝》影响了整整一代人。

作为端游IP手游的第一批先行者，完美世界拿出了《神雕侠侣》端游的手游版，市场表现平平，买账的大多仍然是端游的玩家们，加之游戏IP的影响力并不是非常大，游戏并未取得什么骄人的成绩。随后完美世界取得了《魔力宝贝》的IP，手游于2014年上线，但《魔力宝贝》手游游戏内容却与昔日经典端游《魔力宝贝》完全不同，除了名称、角色等玩法之外的内容能看到端游《魔力宝贝》的影子之外，手游《魔力宝贝》与端游《魔力宝贝》完全无关。又因手游《魔力宝贝》的玩法与《神雕侠侣》手游非常类似，因而被玩家们戏称为“神雕宝贝”。

《魔力宝贝》手游在营销上利用的是端游《魔力宝贝》IP的影响力，打着怀旧等情怀牌吸引玩家进入游戏，而当玩家进入游戏后却发现与端游《魔力宝贝》关系不大，玩法上仍然是传统回合手游的套路：几个简单的每日副本，用并不高明的新剧情将关卡串联起来算是主线，角色、宠物与佣兵培养仍然逃不开宝石、武器升星、材料升级等老套路，而这些套路又会与课金挂钩，一些关卡战斗力不够就永远打不过，提高战斗力要么多花钱自己爽要么多花时间陪大R玩。而且游戏在更新和运营方面并不注重游戏性，运营近一年，





左上 《同样有了自动战斗，《魔力宝贝》手游也变成了一款实时挂机游戏
右上 手游版《魔力宝贝》内容上与端游相去甚远，运营上却氪金不断
左下 《天龙八部3D》很好的还原了端游的内容
右下 《天龙八部3D》虽然简化了职业，但依然各具特色





玩法基本还是最初的老几样，顶多改改数值增加诸如“困难”“噩梦”等字样算是新副本。

游戏不重视玩法，却在运营上对课金大为重视，各种节日名目的新宠物只能花人民币获得自不必说，培养新宠物也更是一笔开销。另外各种鼓励玩家PK的活动如家族战等花样也是层出不穷，对于数值成长型游戏而言PK无非就是比拼数值而已，提升各项数值不花钱怎么能比其他玩家强？这道理玩家与运营商都心知肚明，随着宠物更新频率逐渐提高，数值的比拼也是水涨船高，某一天玩家的情怀值被运营商耗尽之时，也是玩家选择离开之日。

游戏运营时间如今并不短，然而游戏已经进入了合服开服的恶性循环之中，借助IP而肆意妄为必会极大缩短游戏生命周期，想要长久拴住玩家，仗着IP肆意妄为显然行不通。

端游为镜手游照

既然作为端游手游化的手游，玩家对端游与手游之间的各种如游戏质量、运营质量、二者差异等方面非常敏感。显然，受限于平台、技术、网络条件等方面手游只能是端游的简化版，但如何减、从哪方面减却是个大学问，既能保留端游素质和玩法又能在各方面受限的移动平台上拥有良好表现却并不容易，而这正是显露厂商功力之处。

得到金庸授权的网游《天龙八部》在2007年4月正式运营，搜狐畅游旗下的《天龙八部》以游戏素质和小说《天龙八部》的名气打开武侠MMORPG的新市场，各具特色的门派、主支线及门派任务、以杀星和珍珑棋局为代表的各色副本等等让网游的游戏性提高不少，随着多年的运营，网游《天龙八部》已经积累一大批玩家，虽然仍然以传统的道具商城为盈利方式，但游戏的经济系统设计不错，R与非R玩家都能找到各自的乐趣。时至今日《天龙八部》已经走过了8个年头，在如今玩家口味越来越刁的市场环境中，8年对于一款网游而言的确是高龄，网游老化问题也日益严重，玩家开始疲软、任务副本也变得单调起来，加上MOBA的冲击，网游《天龙八部》需要找到另一条出路。

除了推出《天龙八部2》《新天龙八部3》继续占据端游武侠市场份额之外，随着手游的崛起，《天龙八部》网游IP在移动平台抢占武侠手游市场，搜狐畅游旗下《天龙八部》网游手游化的《天龙八部3D》在2014年10月22日上线，没多久就登顶AppStore免费榜前十，更是在2014年10月30日位列免费榜榜首，IP是登顶必备条件之一，游戏素质更是基础，但显然，端游在前，玩家不自然的会将手游《天龙八部3D》与端游《天龙八部》作对比。

《天龙八部3D》在美术风格上与端游贴合度很高，端游的老玩家一进游戏就能感受到十足的亲切感。笔者曾在《天龙八部》端游刚公测时玩过几个月，至今已时隔多年，纵然如此进入《天龙八部3D》看着与端游风格相近的画面，昔日刷本做任务时的情形历历在目。美术风格上《天龙八部3D》的确很讨巧，然而游戏在玩法上却有大量内容被简化或是直接删掉，珍珑棋局仍在，不过棋子刷新速度、可视棋盘范围、允许参与的玩家人数等方面被大大简化。主线任务剧情上倒是别出心裁，与端游并不相同，虽然网游玩家忽视剧情的占绝大多数，但并不妨碍喜欢欣赏剧情的玩家，尤其是喜欢看剧情的端游《天龙八部》玩家能够在《天龙八部3D》中以另一个角度来体验剧情的乐趣。游戏目前有五个门派，每个门派都各具特色这一点也与端游如出一辙，无论是天山的灵动还是少林的硬派，都能在画面中感受得到。

当然《天龙八部3D》也有一些如今手游标配的系统被加了进去。各种炼化升星培养亲密的装备、宠物、美人等系统仍然是各色单一养成系统的培养玩法，而这些单一养成系统最终会以角色











左上 提高《天龙八部3D》美人的亲密度可以逐步解锁对角色的属性加成
右上 《天龙八部3D》主线任务剧情还是能看的
左下 与端游一样，《征途口袋版》仍然是数值比拼和非R陪玩的游戏
右中 《征途口袋版》的任务非常无聊，剧情也并不好看
右下 《征途口袋版》中的一些图标图片与总体风格非常的不搭，比如这个抱蛋小人儿

或是属性或是战斗力或是额外攻击手段的方式直接增强角色。不过这并不糟糕，糟糕的是自动战斗与自动寻路系统的加入让整个游戏的游戏性变成了三流页游的水准，有了这两个方便的系统玩家可做的就只有点击任务寻路坐等杀怪完毕后再次点选任务寻路。副本更是将用来玩的游戏变为了用来看的动画，玩家进入副本点开自动战斗之后能做的除了看就只有强化装备、整理背包、点选那些如摇钱树、抽奖等小奖励，甚至PK也是如此。整个游戏变成了各项数值的比拼，虽然端游运营到今天数值比拼的玩法逐渐暴露出来，但还是有一些新玩法注重玩家的操作与互动反馈，但手游《天龙八部3D》却如此露骨地将数值比拼的本质亮给玩家：这就是一款拼数值拼RMB的手游，玩不玩随你。

我们看到，《天龙八部3D》在非课金方面与端游相比既保留主体风格又有自己独具特色的东西在里面，而一旦涉及到课金相关的内容，表现却与市面上坑钱手游并无太大分别，这与目前网游手游并无更好盈利方式密切相关。自从史玉柱的《征途》将“免费陪玩”的收费方式拿出来后整个网游产业陷入混沌之中，既然是陪玩，伺候好大R就行了，普通玩家的游戏体验被大大忽视，更多的厂商不愿意将精力放在怎样提高游戏性上，而是专注于如何取悦那些愿意花大钱的玩家上，时至今日，到手游这里，恶花盛开，苦果自食。

素质第一，运营第二，推广第三

端游《征途》手游化的《征途口袋版》继承了《征途2S》的玩法，当然也对端游中的内容进行了大量简化，只保留了《征途2S》中特色内容。端游中的八大职业十国争斗被简化为三职业和双国家阵营，经典玩法如火攻、刺探、运镖等国战玩法也一样不少，同时增加的MOBA玩法还与国战挂钩，虽然表现不尽人意但姑且算是一种微创新。既然是《征途》手游化的《征途口袋版》就逃不开经典《征途》国战与社会阶级的主题和玩法，《征途口袋版》仍然有完整的阶级体系，国王臣民一应俱全，显然只有那些一掷千金的大R才有机会爬到一国之君的位置。另一个为阶级服务的国战也是坑钱的主要手段，国王玩家组织本国将士与敌对国家对抗厮杀，又是一个拼数值拼财力的玩法。

总之，《征途口袋版》与端游一样，仍然是不折不扣的免费玩家陪玩的体系。这样的体系玩的就是一个凌驾于万人之上的“爽”字诀，剧情、主支线任务都不重要，《征途口袋版》在美术风格中都无时无刻的露出一股浓浓的山寨页游味道，甚至有些剧情对话文案、角色配音的各种方言口头禅以及一些图标也会让人不由自主地想起昔日文字MUD江湖内的情景。游戏战斗动作也保留了端游中的那种卡顿掉帧式蹩脚生硬感，加上《征途》那种独特的古风画风，对美术风格挑剔的玩家完全接受不了。然而游戏在运营和推广上的力度却与端游如出一辙，也非常符合史老板的风格，各大搜索引擎关键字的竞价排名广告自不必说，SEO也必不可少，在各色渠道乃至直播平台等也有游戏营销的身影，软文与事件营销也必不可少，总之各色营销手段能用的都用上了，拉玩家才是正题。

作为游戏而言好玩才是硬道理，游戏素质才是能够吸引玩家的根本，当然运营也得跟得上才行，推广也得做到位，游戏的素质才是基石，光靠运营和推广犹如空中楼阁，捧上天却没本事虽然高却容易倒，而且越高摔得越狠。虽然《征途口袋版》在运营与推广上加大力度，但游戏本体仍然是陪玩的体系，被国产免费网游手游一路坑过来的普通玩家早已精明起来。

情怀骗钱还是延续经典?

如今在国内，尤其是游戏圈，一旦提起“情怀”二字人们的反应早已不是“某种特殊心境下的情感体验”，反而“骗钱”二字会立刻飞出来。有太多商人使用情怀外衣来掩盖品质的瑕疵，让一个原本意义正向的词汇充满了负能量，端游手游化也仍然绕不开情怀二字，是真情怀还是伪情怀，是真正的延续经典还是打着情怀旗号坑钱，不同的手游有不同的选择，不同的选择收获不同的结果。

《梦幻西游》是网易旗下经典端游，自从2003年12月18日正式运营以来人气不减，2012年8月5日最高同时在线人数达271万，游戏于2013年6月24日升级迭代，从《梦幻西游》改名为《梦幻西游2》。从端游《梦幻西游》手游化的《梦幻西游》于2015年1月23日测试，运营至今半年多仍然能够在AppStore免费榜前四十内徘徊，且屡次进入前十，作为一款手游而言取得这样的成绩是对游戏的最大肯定。《梦幻西游》手游无论是从画风还是玩法都最大限度的保留了端游的特色，向移动平台上操作等方面的妥协并没有严重影响游戏性，运镖、捉鬼、师门等虽然被简化，但与端游的游戏体验差别不大，虽然在时间等方面打了折，但仍能够找回当年端游时的感觉，真正的情怀。而且游戏在成长体系上的策略也是本着缩短R与非R玩家成长曲线，商城内所贩卖的物品并不能够在短时内极大地提高玩家战力，即便是大R玩家想要变强也需要时间的沉淀才行，传统手游那种一蹴而就、有钱就是大爷在这里基本行不通。而游戏在运营上也并不以坑钱为准则，打着各种节日的名号增加新装备新宠物新坐骑的坑钱手法虽然也有，但与市面上手游相比简直业内良心。游戏的更新也以不断拿出新玩法、不断提高玩家的游戏体验为主旨，正是如此，成就了《梦幻西游》的好成绩。

端游手游化利用的就是当年网游玩家们这一群体的情怀，用好了不仅玩家乐于主动买买买，更是能够进一步的推动与扩展IP品牌，然而用不好不仅背负坑钱骂名降低玩家忠诚度，反而会为整个IP蒙上不小的阴影。端游手游化是经典在移动平台上的延续还是单纯课金骗钱，这不仅是态度问题，更是关系到一个项目的成与败，虽然手游市场同质化严重、劣币驱逐良币正在发生，但无论什么时候都会有人愿意主动为品质买单，《梦幻西游》手游就是其中的佼佼者。

结语

随着各厂商的不断尝试，如今端游IP已经成为手游重要的来源，在端游时代中积累下来的人气如今也可以借助手游来变现，这使得越来越多的厂商乐于将自家端游手游化。但是端游手游化会面临的问题不止上面所提到的几点，难题并不少，不过随着越来越多的成功与失败作品为整个手游市场不断积累经验，端游手游化的路也会越走越宽。

如今游戏已然进入了手游时代，越来越多的玩家选择手游作为娱乐方式，厂商有钱赚，玩家获得乐趣，这种双赢的局面看起来已成为一种趋势。











右上 《梦幻西游》自带的自动组队大大方便了玩家
右下 手游化后的《梦幻西游》运镖的过程也变得特变简单
左上 《梦幻西游》手游新服不断，热度不减
左中 《梦幻西游》的日常捉鬼被简化不少
左下 《征途口袋版》软文并不少

如果要向女友推荐三消游戏应该推荐什么?

文 | isblue



如果你自诩资深高玩，那么该向女朋友推荐一款怎样的游戏，才能做到让她沉迷一个晚上都不会再来打扰你DOTA2排位赛呢？要是推荐一款游戏却让女友玩不到三分钟就丢到一边并吐槽说“无聊”，还好意思自诩为阅尽游戏的资深高玩吗？

面向女生的游戏有很多，推荐三消游戏也许是比较安定的做法，毕竟这是一种上手容易又耐玩的游戏类型。然而同类的三消游戏那么多，它们看起来又那么像，是不是只要拿出一款三消游戏来就可以让人玩上整个周末呢？看看各个应该市场的排行榜，榜单数据似乎并不同意这样的观点。长年停留在榜单前列的往往是特定的几款三消游戏，而大多数仿制品被玩家赶出了手机。看似雷同的三消游戏实际上确有不同，那些最终成功的三消游戏是否有着自己的成功基因？

开心消消乐：准备好一块钱

《开心消消乐》的厉害之处在于，它似乎无需谁的推荐就有能力爬进女友新买的iPhone手机里，无论你如何以高玩的姿态鄙夷女友的眼光都无法将这款游戏赶出她的手机。从游戏内容上我们并看不出它的高明之处：明亮可爱的小动物形象，柔顺的手感，四消五消产生的特效，包括连续消除时Cool、Excellent的赞叹音效，都是三消游戏固有的配置，每关的过关目标也无外乎指定得分、指定消除、指定移位等几种方式，在这些方面本作并没有和自己的同类作品有多少不同。所有的三消游戏看起来都那么相似，为什么唯独《开心消消乐》攫取了“国民三消”之名？如果把它成功的原因仅仅归结为与腾讯的合作，那么它这位干女儿又是凭什么在苹果商店技压腾讯亲女儿《天天爱消除》的呢？

事实上《开心消消乐》游戏难度非常适中，普通玩家稍加努力就能打到上百关。每关游戏取得一星就能通关，然而得一星容易，得三星却并不容易。而游戏设置每过一定的关卡数就会遇到云层锁住接下来的关卡，玩家必须取得足够的星星才能免费解锁（也可以通过社交功能解锁或是直接付费解锁）。这时玩家就必须回到此前的关卡去挑战高分取得三星，这就没那么容易了。同时，挑战关卡还会花费玩





左 《开心消消乐》最先为PC版，在腾讯页游平台上运营
右 游戏借助腾讯社交平台，打通各平台数据，常年保持在苹果商店前列

家的精力，精力耗尽就需要漫长的等待，毕竟取得三星常常需要那么点运气成分，总让玩家有种“再来一次就能成功”的错觉，那漫长的时间等待与焦急的不断重复构成了游戏的付费痛点。面对只花1元钱即可绕过以上一切的煎熬而继续战斗的诱惑，没有几个玩家可以抵挡。玩家对消费与否的判断往往取决于他为此所花费的时间精力，当玩家折腾了两三天依然没有办法解锁这小小的云层时，那么花费1元甚至6元钱对玩家来说就真的没什么困难的了。

用三星解锁云层的设计很好地击中了玩家的软肋，成为《开心消消乐》游戏设计的成功标志。星星解锁的方式也许并不是《开心消消乐》发明的，但无疑是它将其发扬光大的。中国市场奉行“要抄就抄第一名”，所以无数的山寨三消游戏都照搬《开心消消乐》的星星解锁关卡的模式，即使没有社交平台的支持，那些小游戏仅靠星星解锁的设计也足以吸到金。这种付费设计甚至已经被类推到三消以外的单机游戏之中，但凡有关卡设计的单机游戏，都开始以这样的方式设定“内购”，这种内购形式很容易诱惑到玩家付费。甚至安卓版的《纪念碑谷》都借鉴了这种思路设计付费方式，先免费让玩家玩上几关游戏，在中途跳出付费提示。就连网易代理的PC游戏《暗黑破坏神3》都采用了类似理念的付费方式。免费玩家不仅仅体验游戏的一小部分，而是体验游戏的大部分内容，但想要把游戏玩到底，就需要付费。

所以刷着“暗黑3”的玩家们不要瞧不起女友手里在把玩的《开心消消乐》，其实你们手里的游戏有着出人意外的相似之处——至少如果你是“暗黑3”的免费玩家的话。

糖果苏打传奇：推荐给核心玩家

上面说到，如果玩家不想花钱，在《开心消消乐》中还可以通过社交求助解锁游戏（向好友发送请求，有三位以上好友点击同意就可以帮忙玩家免费解锁游戏）。这一点显然是向King公司的《糖果粉碎传奇》学习的。

《糖果粉碎传奇》最初在PC平台推出的时候只是一款限时PK对战的三消游戏，正如《开心消消乐》也是从腾讯网页游戏平台发迹的一样。“糖果传奇”系列在Facebook等国外社区的成功为移动时代的三消游戏奠定了多种玩法基础，比如四消、五消出现的特效糖果以及特效糖果叠加出现不同的追加特效组合。这套三消游戏规则从此被《天天爱消除》等众多三消游戏学习借鉴，成为移动平台三消游戏的“标配”。

“糖果传奇”系列的第一代作品《糖果粉碎传奇》在中国已经由腾讯代理，虽然五脏俱全但并没有取得《开心消消乐》那样的成功。在国外，“糖果传奇”系列已经推出了第二代作品《糖果苏打传奇》，与前作相比，“苏打传奇”加入了更多的消除元素，比如四个同色方块可以消除产生“糖果鱼”，同时苏打水的引入让糖果不再是千篇一律地从上往下掉，位于苏打水下的糖果会从下向上浮起来。更多元素的引入让游戏变得更具策略性。

同《开心消消乐》一样，“苏打传奇”的主要付费点设置在玩家通关失败时购买道具或是延长游戏步数等方面。不过它与《开心消消乐》最大的不同在于，游戏解锁新关卡并不需求玩家的星星数，仅通过社交求助或直接付费解锁，如若不然，玩家也可以在等待72小时之后由系统免费解锁。解锁方式由固定的星星数变成时间，这多少表达了“苏打传奇”并不强制玩家通关很多三星关卡，正因为如此，游戏可以将关卡做得更具挑战性，从而挑战玩家的智慧。

如果你把“苏打传奇”一直玩下去就会发现，这款游戏的关卡难度设计并不是线性增长，而是呈现为此起彼伏的波浪形。每每遇到很难的一关，费尽心力打通之后便会遇到很容易的一两关轻松通关，然后又会遇到有挑战性的一关，如此往复。这样设计的妙处在于最大限度地给予玩家困难过后的满足度，每每渡过难关都会让玩家有一种“势如破竹”成就感，正当玩家骄纵向前时遇到挫折则会让玩家更为懊恼，此时付费的欲望就被最大程度地激发出来了。对于三消这种形式的单机游戏而言，游戏

内原本是不存在付费痛点的，然而现在，这些痛点被游戏的开发者们通过这样那样的方式无中生有地创造出来。所以当你的女友缠着你要充值的时候，不要责怪她没有抵抗力，这些你看不上眼的游戏可是精心制作的。

需要指出的是，“苏打传奇”的难度，并不是通过时间或是步数限定来达到的，而是通过考验玩家的策略性来达到的。游戏中多样化的特效给玩家提出了更多的策略要求：是合出整行整列的特效，还是合出“糖果鱼”。不同关卡目标需要使用不同策略，只是无脑移动依靠运气很难通过某些关卡。

更多策略意味着更多等待，“苏打传奇”并没有我们想象中那么休闲，所以它也许不太适合你介绍给女友打发时间，因为她用不了一个小时就会耗尽游戏中的体力或是卡在某个关卡而向你求助，最后的结果往往是你把整个晚上都花在了这个“小游戏”上，而女友已经在你的电脑前看完一整集韩剧。

“苏打传奇”是一款可以推荐给核心玩家的三消游戏。

碎碎曲奇：约吗？并不能

说了那么多，我们依然没有找到合适的三消游戏来推荐。也许从一开始我们就找错了方向，高难度游戏并不一定能够打发更多时间，尤其当玩家只是想打发时间的时候。所以不妨找些简单点的游戏，比如《小鸟爆破》《消灭星星》等。这些游戏往往没有关卡，点到为止，随时开局随时玩，而且无需网络。不过这些早期休闲游戏也有明显缺点：不能吸金，没有社交功能，容易玩腻。这些游戏更适合推荐给你的大龄女性亲人：比如妈妈、姑姑、婶婶等。推荐给女朋友的游戏，还是需要有更丰富的内容，比如法国风的《碎碎曲奇》。

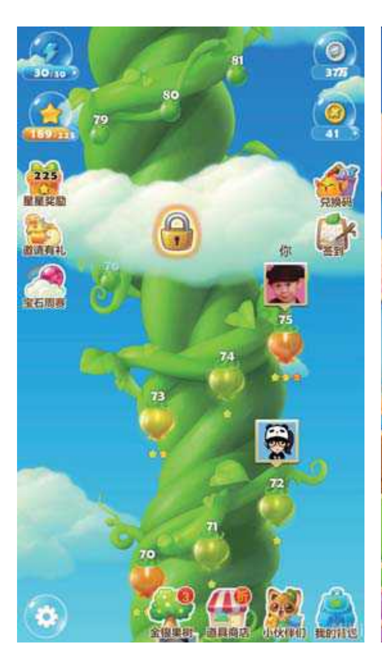
《碎碎曲奇》以美食为题材，相比“糖果传奇”系列，本作的色调更为明亮，甚至有点甜腻过头。游戏每关目标就是收集素材制作美食，三消的过程中可以看到食材渐渐积累形成各式华丽糕点，增添了不少乐趣。如果游戏能借此设置一个美食百科，对相关的食物做点简单介绍，或是来个美食图鉴收集，肯定更有趣。

游戏设计上除了传统的横消、竖消、炸弹之外，还加入了斜线消除等特效。更多的特效让游戏过程变得更轻松。一来是因为特效的组成往往不受玩家控制所以不用动脑思考了，二来特效增加更容易出现连锁。两个因素综合影响，让本作难度明显小于上面介绍的几款游戏。游戏难度虽小，但付费的内容可是一点不少，界面上一排排的付费道具整装待发。由于游戏特效丰富，所以对应的付费道具也非常丰富，花钱过关的方式自然也很多样。

除了常见的几种三消玩法之外，本作还有一个特色“姜饼人模式”。在这个模式中，会有姜饼人出现，玩家每消除一次，它就会向上爬一格，如果玩家没有在姜饼人“逃脱”前将其消除，那么游戏就会以失败告终。“姜饼人模式”是一个有趣的挑战，也是本作最大特色，在无脑消除之外我们有了新的挑战。每当看到这些“破坏分子”爬上一格自己钻进我们设计好的圈套时，成就感总会油然而生。

但凡三消游戏，不是用宝石、宠物做元素，就是拿食物做文章，大约这些元素让女生没有抵抗力。本作与食物的结合确实很有吸引力。其中还有一只厨师打扮的小浣熊操一口流利的法语。听惯了Cool、Excellent英文听听法语的“完美”“酷炫”也是别有一番风味。

最后说到游戏来历，本作是2014年Facebook的热门产品，于2015年初由网易代理进入国内。网易代理本作用意很明显，就是要为自己的“易信”“花田”等社交产品拉一款高质量的社交休闲游戏。游戏上线之后也联合“花田”“LOFTER”等网易社交产品展开了一系列活动。不过游戏实际表现很一般，尤其新玩家进入游戏基本上感觉不到社交元素，等同于在玩一款单机游戏。比起《天天爱消除》背靠微信大赚其钱，网易







左 游戏某些关卡很难，就是为了让玩家无法集齐星星解锁后续关卡副本

中 “苏打传奇”由King自主推出简体中文版，游戏仅支持Facebook社交平台

右 “苏打”的加入是游戏一大特色

代理的这款三消就没那么好运气了。当然，如果你是在“花田”上认识你的女友的，也许推荐这款游戏是能够加分的。

天天爱消除：值得土豪拥有

现在我们终于可以来说说这款在上文中无时无刻不在出现的游戏《天天爱消除》了。

其实这款游戏并不需要太多的介绍，因为大多数人可能都已经玩过了。这是腾讯在微信上第一款商业化社交休闲游戏，取得了巨大成功，游戏的多种模式也为腾讯后续的“天天”系列打下了雏形：比如五格体力、每日任务、宠物系统、升级系统、无尽PK模式等等。只要你下载了《天天爱消除》，在游戏里你永远都有事做，这款三消游戏可以让你玩到都忘记了它是三消游戏。与朋友竞争，培养宠物，砸蛋，刷任务攒钻石……为了从腾讯手中赚取可怜的一点福利从而胜过朋友的记录，我们花费大量的时间在这样一款休闲游戏上，无休无止。

如果你是土豪，也许本作是最适合推荐给女友玩的三消游戏，无论是送体力还是送道具，所有献殷勤的方式都可以畅快的“一键完成”。本作还有一个附加功能就是你还可以看到今天女友又玩了几盘打过去几关。推荐一个游戏，可以当半个监视工具用，多么超值方便。和女友冷战的时候还可以互相飙分比个高下，为将来和好蓄力。合理开发善加利用，《天天爱消除》——不仅仅是一个休闲游戏。好了，现在万事俱备，就差有一个女友了。







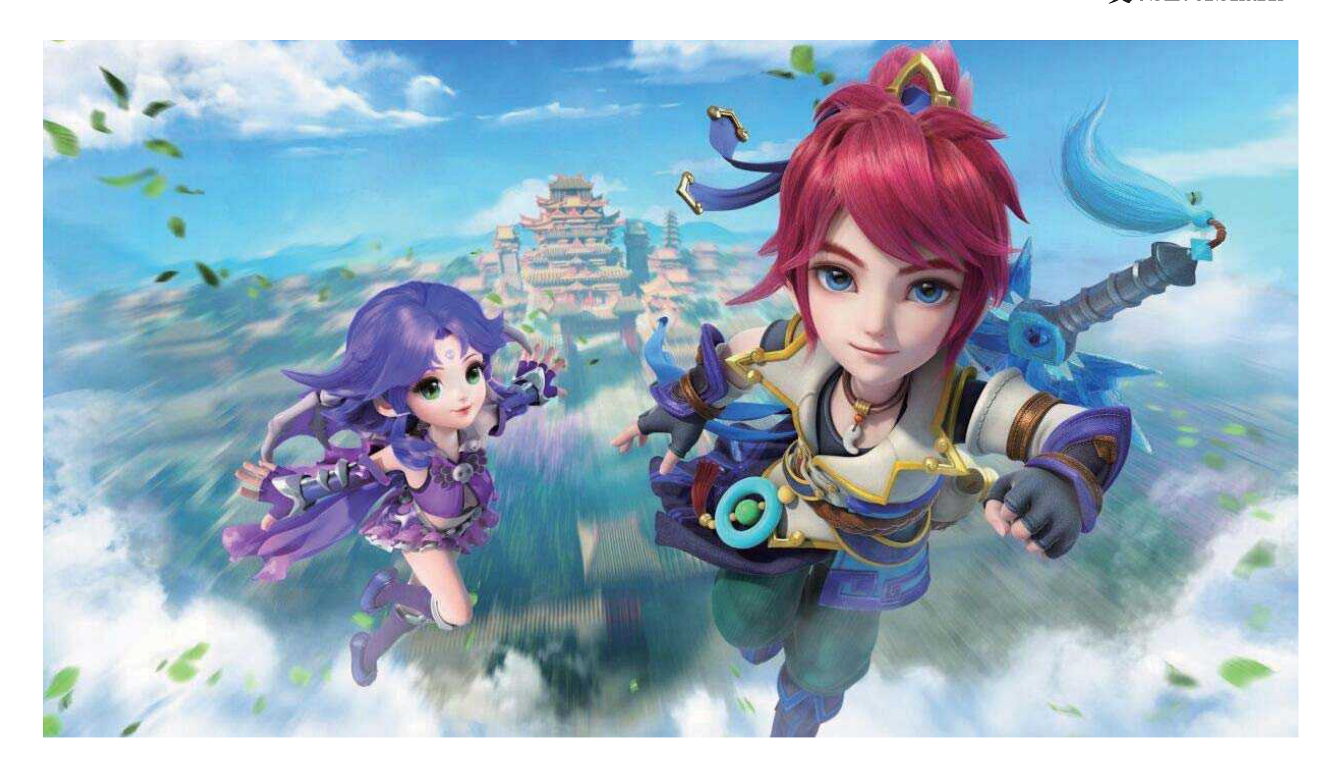




上左 《碎碎曲奇》国服上线之后表现非常一般，网易的社交平台并没有给游戏带来持续的活力
上右 《碎碎曲奇》是2014年Facebook热门游戏，由网易代理进入中国
下左 《天天爱消除》是腾讯微信平台第一款成功的游戏
下中 游戏内容丰富，丰富得已经不像一个休闲游戏
下右 游戏整个布局设计成为此后“天天”系列的范本

大作后浪推前浪
说说今年以来的八款手游爆品

文 | SilverShark



今年的第13届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy），对于手游行业来说，可以算是第三届手游盛会，因为之前的十届都是端游在唱主角，手游即使参展也只是去打酱油而已。正是在2012年手游的苗头初起，2013年手游市场迎来爆发以后，手游才真正地和端游一起成为ChinaJoy的主角，同年腾讯上线了微信与手Q的游戏中心，正式拉开了腾讯手游的霸榜时代的大幕。

腾讯的霸榜并非是如日本GungHo那样以单一产品《智龙迷城》占据榜首，而是表现为在腾讯的移动社交平台上利用海量用户资源的优势，帮助一款品质尚可的新产品登顶，而后每隔一定时间腾讯继续发布新产品，取代原先位于榜首的老产品的地位，如此循环更替，让玩家们感觉到App Store上的第一名始终是腾讯自家的产品（包括自研与代理）。但腾讯手游并非无敌，这种轮流坐庄的霸榜模式也是不可持续的，至今就曾先后有《刀塔传奇》《全民奇迹》《神武》等优质产品成功挑落过腾讯的冠军宝座，不过真正的转折点发生在2015年，网易的杀手锏《梦幻西游》手游出现，几乎彻底终结了腾讯的冠军地位。那么，除了《梦幻西游》外，今年以来还有哪些产品可以称之为“爆品”呢？

爆品其实只是一个模糊的概念，而由于手游行业讲究成王败寇，如今每年上线数千款产品，除了少部分可以脱颖而出并挣钱外，大多数都会消失、死亡，然后名字被人所淡忘，甚至是从一开始就叫不出名字，所以我们主要从App Store畅销榜的排名，以及其行业关注度与影响力等方面一起综合考虑，限于篇幅，本文仅从手机网游里选取八款最具代表性的产品作为本文中的“爆品”。

《梦幻西游》手游：十年经典传承成就梦幻般的表现

据App Annie发布的统计数据显示，《梦幻西游》手游在2015年4月、5月、6月在全球iOS收入榜上的排名分别为4、5、5，而在iOS & Google Play的综合收入总榜上的排名分别为6、6、5。这些数据已经足以反映出《梦幻西游》手游的收入达到了世界级精品的水平，其对手只有日本市场上的卡牌双雄《智龙迷城》与《怪物弹珠》，以及SuperCell的《部落冲突》与《海岛奇兵》，King的《糖果传奇》等知名大作。正如丁磊在近期的网易Q2财报电话分析会议上所表示的那样，《梦幻西游》自上线以来99%的时间都处于收入榜第一名。



网易虽然一直不对外披露《梦幻西游》手游的具体收入，但有心人还是根据Mixi的财报数据中的《怪物弹珠》来反推《梦幻西游》手游的收入，结论是月营收超过8亿，或将达到9亿元，这是一个足以令业界瞠目结舌的数字。除了震惊国内游戏业界外，更进一步来看，《梦幻西游》成功的最大意义是让全球游戏市场为之瞩目，认识到中国手作为全球手游产业最具潜力的市场，目前正在快速发展当中，并且已经可以诞生出世界级高收入产品。

《梦幻西游》于今年3月25日开放下载，次日正式开服公测，并于两天后登顶App Store畅销榜。《梦幻西游》霸榜至今，仅被两款腾讯旗下的重度手游打败过，分别是《全民突击》与《热血传奇》。其中《全民突击》也仅仅在《梦幻西游》连续霸榜104天后才反超几个小时而已，而《热血传奇》作为盛大的王牌产品，也是另一个可与《梦幻西游》相提并论的重量级端游IP改编手游，再加上腾讯平台代理，才能对《梦幻西游》的持续霸榜产生了较大的影响，但对比来看，《梦幻西游》仍然占据上风。

不管怎么说，《梦幻西游》手游凭借着其骇人的收入表现，成为2015年度手游最有力竞争者之一，目前唯一能够威胁到它这一荣誉的只有腾讯与盛大合作的《热血传奇》，以及腾讯在下半年将要发行的王牌产品《地下城与勇士》，抑或是其他正在研发中的秘密项目，我们唯有等待时间来给出答案。

《热血传奇》：1.76版经典的传承，传奇的延续

在即时制的MMORPG中，有两座高峰在广大玩家心目中的地位始终难以逾越，一款是《魔兽世界》，另一款就是《热血传奇》，虽然如今他们的收入都算不上是国内最高的，玩家数量也不是最多的，但其深远的影响力却是难以企及的。

《热血传奇》是开启了中国网络游戏产业的启蒙作品，如果没有《热血传奇》，中国网游的发展将会是另一副样子。但《热血传奇》之所以被称之为经典不在于游戏公司因它赚了多少钱，而在于无论时光怎么流逝，江湖上关于“传奇”的故事仍旧不绝于耳，这就是凝聚了几代玩家昔日的记忆、情怀与青春的《热血传奇》IP的价值所在。

虽然随着时代的发展与技术的进步，《热血传奇》的端游因为产品老化而显得日薄西山，但对于盛大游戏来说仍然是不可替代的摇钱树。而手游时代的到来，让“热血传奇”这样价值巨大的端游IP成为手游市场上无可替代的稀缺品。盛大在代理手游遭遇挫折之后，才投入重金与巨大人力成本打造了以1.76版的经典版本为蓝本的同名手游《热血传奇》。

对于这款企业战略级产品，盛大在发行方面慎之又慎，由于自身缺乏做平台的基因，同时腾讯正在为寻找有潜力击败《梦幻西游》的产品而发愁，因此两者一拍即合，由腾讯独代《热血传奇》手游。强强联合的结果就是盛大因享受到腾讯平台的资源而让《热血传奇》在手机平台上恢复了其昔日的荣耀。如今，作为1.76版经典的传承的《热血传奇》手游正在延续着昔日的“传奇”，成为目前唯一能与《梦幻西游》在畅销榜榜首一较高下的竞争对手。

《花千骨》：泛娱乐化影游互动的经典案例

如今泛娱乐化已经被广泛认可，但在手游产品里，《花千骨》已然成为一个经典案例，它的表现已经超出了大多数人的预期，据天象互动CEO何云鹏透露，原本预计是三五千万流水保底的，结果现在轻松过亿，目标正直指2亿。

《花千骨》手游并非孤军奋战，而是与其同名电视剧同步推出，不仅邀请电视剧主演、备受年轻观众欢迎的当红花旦赵丽颖担任代言人，还邀请原著小说的作者Fresh果果担任游戏首席剧情架构师，从手游、电视剧与小说三方面三位一体共同推广，把整个IP的价值发挥到最大。

在这方面《花千骨》手游主打年轻玩家受众，选择在暑期档的电视剧网络爆红之际发布，登陆iOS平台，既充分地利用了学生玩家的假期空挡，也最大化限度地利用了电视剧的热度，做到影游互动同步进行。比如在5月21日，天象互动和爱奇艺召开《花千骨》正版授权游戏产品发布会，游戏百度指数从之前的不足百万一路飙升，最后在7月2日达到峰值380万。

在影游互动方面，爱奇艺把独播权分销到各个平台，包括优酷土豆和腾讯视频，短短两个月内，点击量就突破了200亿，这一数字远超此前在2014年大热的仙侠电视剧《古剑奇谭》，而天象互动则在各大游戏媒体与视频网站上大打TVC广告，在营销上取得了显著的效果。而在产品上，天象互动针对产品特点，让游戏与原作IP深度结合，在剧情设计上迎合了很多原著小说粉丝和电视剧观众的口味，并加入了大量电视剧演员配音，大幅提升因电视剧与小说IP所带来的玩家的留存率。



凭借水准不错的游戏品质，强大的电视剧与小说IP的吸量效应，以及影游互动的经典营销手法，《花千骨》已成为目前泛娱乐化影游互动营销的最佳典范。迄今为止，《花千骨》也是电视剧与小说IP改编手游取得最好成绩的产品。值得一提的是，虽然《花千骨》十分成功，但游戏本身却陷入了抄袭《太极熊猫》的舆论漩涡之中，这也是其最大的负面信息或称之为原罪。

《少年三国志》：“我叫MT”like的第一代卡牌终结者

《少年三国志》是一款成绩出人意料的产品，而且还是第一代采用自动战斗模式的卡牌手游，在2014年随着《刀塔传奇》以黑马之身份引领动作卡牌手游的新潮流之后，第一代卡牌迅速降温，除了早已占领市场的老产品外，再推出此类新品要么抱腾讯大腿，要么具有强IP，方能有出众表现。不料在2015年初，《少年三国志》突然杀了出来，虽然官方在推广时打着第三代卡牌的宣传口号，但人人都知道玩法上还是第一代卡牌的那一套，只是加了些合体技之类的微创新。而从IP方面来看，三国的IP早已泛滥到难以统计，这样的情况下有IP差不多相当于无IP，不过《少年三国志》为做出差异化而将所有武将都进行“少年化”，就算是黄忠这等老将也不例外，这样一来便与其他三国IP手游区分开来。

在用户体验上，《少年三国志》也反复打磨，比如游戏的流畅性与新手引导，游戏UI等，都尽可能的做到极致，同时游族网络利用其在页游耕耘多年的经验心得，在用户的养成方面设计出极为合理的节奏，让玩家陷入其中难以自拔，进而为之付费。《少年三国志》在用户体验方面比起《我叫MT》与《放开那三国》有了不少改进，正因为游族对其的精心打磨，《少年三国志》在2015年仍然能够取得畅销榜第三的成绩，的确出乎大多数人的意料，将之称为第一代卡牌游戏终结者也不为过。据悉，《少年三国志》上线半年以来的流水累计突破6亿元，是游族网络上半年手游业务爆发的头号产品。

《少年三国志》的成功，也说明了在一个细分市场上将产品做到极致，就有可能获得大成。比如第一代卡牌虽然游戏性不足，但其上手门槛低，并可以单手操控，特别适合在公交地铁上站着玩游戏的低头一族，这是游戏性更强但却需要双手操控的动作卡牌所做不到的。



《全民突击》：带有《穿越火线》影子的原创IP手游

腾讯在PC平台拥有三款收入令人咋舌的王牌端游产品，分别是MOBA的《英雄联盟》、FPS的《穿越火线》与FTG的《地下城与勇士》。其中《穿越火线》与《地下城与勇士》都是腾讯代理韩国的产品，而《全民突击》作为腾讯旗下光速工作室自研的FPS手游产品，虽然没有使用《穿越火线》的IP，但总是令人联想到诸多《穿越火线》的影子。为什么腾讯可以直接推出《地下城与勇士》的手游，却不敢在《穿越火线》这个IP上一视同仁，而只是推出一个带有《穿越火线》影子的原创FPS手游《全民突击》呢？这或许要从两者的不同游戏类型来解释。



众所周知，手机上的动作格斗游戏已经是一个非常成熟的类型，早在腾讯大举进军手游之前，《时空猎人》就创造了月流水过亿的神话，其后更是诞生出数不胜数的各种动作闯关手游，至今腾讯发行的就有《天天炫斗》《三国之刃》《游龙英雄》《天天来战》《魔龙与勇士》等产品，大多都取得了不错的收入。有了这些动作闯关格斗手游的成功基础，对于未来的《地下城与勇士》同名手游，可以说腾讯已然胜券在握。

但对于FPS手游，此前市场上鲜有成功产品，要说有也只有中手游抢先推出的《全民枪战》（现运营商为英雄互娱），产品经过调试后才逐步走向成功，而腾讯初次涉足FPS手游领域，面临着PC平台与移动平台的差异，既不知道用户群体的基数有多大，也不知产品最终能否成功，因此只能推出《全民突击》这款试水性质的产品，却没想到一炮而红，所取得的成绩远远超出预期，它甚至还一度成为短暂反超《梦幻西游》的产品。

《全民突击》以及《全民枪战》等FPS手游取得成功的最大意义，在于其证明了在PC上普遍流行的射击游戏类型在移动端依然备受欢迎，甚至拥有着更为庞大的用户。自此，FPS手游用成绩证明了自己拥有庞大的用户基础，而这似乎预示着移动FPS的电竞时代即将到来。

《拳皇98终极之战OL》：经典IP+另类创新的成功

2014年5月，掌趣和SNK签下了《拳皇98》的IP，并交由因《大掌门》而成名的子公司——玩蟹科技来制作。由于玩蟹所开发的手游基本都是卡牌类，因此当时就有人预测玩蟹依然有极大可能将《拳皇98》的IP做成一款卡牌手游。今年，腾讯代理发行的《拳皇98终极之战OL》上线，证实了这个猜测。

按照玩蟹CEO叶凯所说，他们认为《拳皇98》也有SNK移植的移动平台单机版本，所以做还原的意义不大，最重要的是单机改编网游如何迎合玩家口味。他们从自身优势出发，没有将游戏核心放到格斗上面，而是放在了八神庵、草薙京、不知火舞等知名角色上面，让IP的受众摆脱了格斗游戏的玩家群体，直接降低到对《拳皇》经典角色有所认知的外貌协会成员身上，从而让《拳皇》的IP成为一个最为大众化的IP。



玩蟹既然抛弃了格斗这一《拳皇》单机的核心理念，改为采用

“卡牌＋X”的游戏形式来套这个经典IP，那么这个X的玩法该如何设计才能最大限度地迎合玩家的口味以及保证游戏的乐趣呢？玩蟹从《拳皇》里对操作要求极高的组合连招入手，将其替换为音乐游戏中的Combo连击模式，这一模式其实就是一个根据光晕变化的提示而操作的QTE系统，持续不断的QTE操作让玩家产生了是在玩一个《拳皇98》IP的《节奏大师》的感觉。在这种简易操作与外貌情怀的共同作用下，一些熟知与喜爱《拳皇》却操作不了摇杆的动作苦手玩家们找到了归宿，只是这样做的结果必然会招致一些核心玩家的恶评与抵制。

事实上，在腾讯平台上采用音乐游戏Combo连击模式反而能够俘获更广泛的用户，《拳皇》的核心玩家数量与之相比或许只是一个零头，因此尽管格斗游戏的核心玩家们对该游戏的骂声不小，但该手游还是取得了极为出色的成绩，甚至长期高居畅销榜前三，成为今年表现最出色的卡牌游戏爆品。

《奇迹暖暖》：腾讯首款获得苹果官方推荐的手游



《奇迹暖暖》源于针对女性细分市场推出优质产品的成功。“暖暖”的火暴固然有腾讯代理的资源优势，但其自身对女性用户群的吸引力也是一个重要方面。“暖暖”系列起源于单机版的《暖暖的换装物语》，而后陆续衍生出《暖暖环游世界》与《奇迹暖暖》，其中《奇迹暖暖》是《暖暖环游世界》的升级版续作。

单机版的《暖暖的换装物语》是一款娱乐养成类游戏，游戏画面可爱流畅，拥有数百件衣物任玩家搭配。游戏一经推出，便在女性玩家群体中聚拢了极高的人气。网游版的《暖暖环游世界》是国内首款时尚换装手游，采用了清新的日漫画风，在人物和服装的设计上都做得比较精致。游戏将养成与RPG元素有机融合，搭建了一个女性玩家较易接受的RPG游戏世界。

《暖暖环游世界》不仅曾长期登顶大陆App Store付费榜第一，还逆袭登陆了港、澳、台地区和日本的iOS付费下载市场，获得了来自各个国家/地区玩家的大量好评。在《暖暖环游世界》成功之前，其实谁都无法想像女性玩家市场会有如此庞大的空间，在激烈厮杀得已然是一片“血海”的卡牌、策略、动作、RPG红海中，游戏厂商们不得不将目光投向细分市场下的蓝海。除了“暖暖”系列外，诸如《范冰冰魔范学院》《小时代》等，就是在这样的市场需求下催生的产物。

当缺乏游戏基因的阿里巴巴拿安卓版《暖暖环游世界》作为其进军手游市场以来的一块遮羞布后，与其同一量级的竞争对手，同为互联网巨头的腾讯，则早已在游戏领域独步天下，进而虎口夺食，抢下了续作《奇迹暖暖》的独家代理权。腾讯平台资源加上在前作成功基础上厚积薄发的《奇迹暖暖》，让苹果首次破天荒地给了腾讯一个精品推荐位置，种种因素终于让这款女性向换装手游取得大成。

《列王的纷争》：称雄欧美排行榜的“全球第一策略游戏”

《列王的纷争》（Clash of Kings）在国内手游市场上的表现并非出类拔萃，只是在近期稳定地进入iOS畅销榜前二十名，但这注定是一款无法被忽略的产品，因为它的成功是全球性的，收入更多地体现在海外多国市场，因此这里就不列举其在国内的名次了。

《列王的纷争》2015年3月进入美国Google Play收入榜Top 10，时隔2个多月之后，稳定在了美国Google Play收入榜前十，还在iOS收入榜取得优秀的成绩，最高曾达到第19名，目前的成绩为第26名。随后，该作横扫全球，在56个国家Google Play收入榜单、153个国家的iOS应用总榜名列前茅，被业内人士评为“全球第一策略游戏”。

在欧美市场，SLG一直都是较受欢迎的游戏类型，如早前的《亚瑟王国》，现在的《战争游戏》都是炙手可热、收入惊人的产品。而来自中国游戏厂商智明星通所研发与发行的《列王的纷争》在多个国家的Google Play与iOS的收入榜上名列前茅，这是我国向海外输出优质手游产品的里程碑式的胜利，也许未来我们能够看到更多的产品成功走向海外，并获得全球玩家们的认同与喜爱，这样才能够真正地发挥手游的天然优势，赚尽全球玩家的钱。



小结：手游大作后浪推前浪，爆品远不止以上八款

虽然本文只挑选了8款今年上线并对行业影响深远的产品略作点评，但事实上，还有诸多优秀产品限于篇幅难以一一盘点，例如作为“仙剑20周年”献礼之作的国产经典单机游戏IP改编，并还原初代《仙剑奇侠传》剧情的卡牌手游《新仙剑奇侠传3D》，腾讯旗下《御龙在天》团队打造的融合了MOBA玩法的ARPG手游大作《九龙战》，还有蜗牛的重量级端游IP改编手游产品《九阴真经》，以及腾讯即将测试的《战斗吧剑灵》等，都堪称是备受关注的手游爆品。虽然本文不能详加分析，但如若有兴趣的话，也推荐大家尝试！P

从《暗影狂奔》的重启看移动平台并没有成就策略游戏

文 | isblue

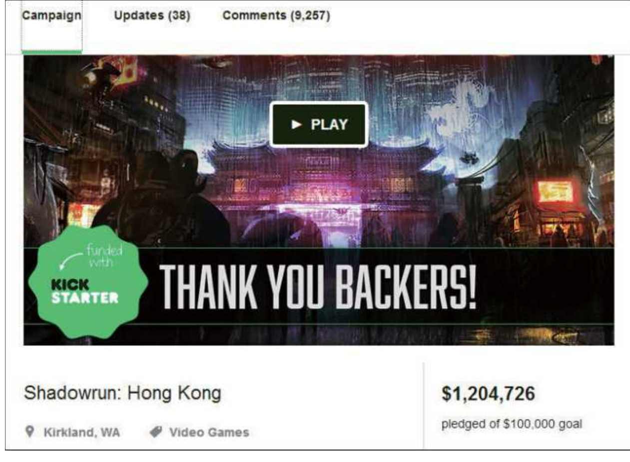


8月20日，策略游戏《暗影狂奔》（Shadowrun）的最新资料片“香港”上市，Steam售价19.99美元。这部新资料片通过网上众筹的方式募集资金，原本预定众筹10万美元的目标在众筹开始后瞬间达成，最终游戏成功众筹到120万美元，人均支持在100美元以上，可以说在资料片没发售之前就已经回本了。不过，与此前一部资料片不同的是，这次的新资料片“香港”将不会登录移动平台，而是PC独占。

《暗影狂奔》是一款拥有自身历史的桌面角色扮演游戏。它的主要特色就是类似《幽浮》（X-COM）系列的战术回合制战斗模式。游戏利用蒸汽朋克与赛博朋克相结合的风格把枪械武器、魔法、黑客等不同次元的内容整合到同一个世界观之下，玩家可以在各种不同的种族与职业之间做出选择。在战斗系统上游戏与《幽浮》等作品的不同之处在于，游戏的剧情与战斗是同步展开的，战斗随时发生，很多时候是遭遇战，没有时间让玩家安排好上场队员步步为营地推进。这种游戏节奏虽然一定程度上削弱了策略的成分，却让游戏更具代入感，对玩家的策略选择也提出了更高的要求。中长距离武器不再万能，玩家需要综合考虑各种战场要素应对不同情况。

当然，只是科幻魔幻大杂烩还不足以铸就游戏的成功。除了战斗系统之外，游戏还包含“非线性”的剧情冒险模式。虽然游戏中不同的选择往往只有皮毛之别，远远达不到《博德之门》等经典RPG的水准，但麻雀虽小五脏俱全，相对低难度的对话互动与解谜也适合新人上手。不过加入解迷要素的游戏，语言成为中文玩家的









上左 经典形象被《暗影狂奔：香港》在Steam上售价19.99美元
上右 《暗影狂奔：香港》在众筹平台上最终筹得120万美元
下左 除了回合制战斗系统之外，《暗影狂奔》还拥有不错的冒险模式
下右 本系列历史悠久，在FC时代就推出过游戏

一个障碍。比如在《暗影狂奔：归来》中玩家因剧情需要破解某NPC的电脑密码，必须正确回答三个问题才能破解。玩家需要通过调查房间或与其他NPC对话收集线索。在汉化版的日记中NPC宠物的名字被意译为“暗影”（Shadow），而电脑选项里却把Shadow音译为“夏德”。这样的情况导致中文玩家很难破解谜题。可以说蹩脚的汉化让许多玩家没有办法完全领略本作的游戏剧情，只是一路点击鼠标进入战斗模式的话，游戏乐趣大打折扣。

总体上说，于2013年推出的本作既有不错的策略性，又不失欧美RPG的精髓，虽然算不上一流大作，但确实在各方面都有自己的亮点。想必这也是它能够取得众筹成功不断推出资料片的原因所在。这样一款角色扮演兼策略游戏怎么看都是典型的PC游戏，它是如何与移动平台扯上关系的呢？

策略游戏与移动平台的蜜月

PC游戏移植到移动平台早已经不是新鲜事，策略游戏的移植占的比较很高，并且在2014年左右形成过一个小高潮，从策略新作《幽浮：内部敌人》到经典游戏《魔法门之英雄无敌III》，各类新老作品纷纷登上移动平台，哪怕是《旗帜的传说》《欧陆风云》等作品都在2014年登陆或宣布登陆移动平台。《暗影狂奔》的新作《暗影狂奔：归来》及其资料片“龙陨”也是在这样的背景下登陆移动平台的。它是少数几款在众筹时就表明会登陆移动平台的游戏，这样的成功案例在Kickstarter众筹平台凤毛麟角。

策略游戏纷纷登录移动平台，这与策略游戏的特性息息相关。首先策略游戏对画面的要求往往不是很高，策略游戏玩家也并不一味追求高质量画面，这让游戏对硬件的要求大大降低。其次策略游戏的节奏往往比较慢，不要求玩家精准到秒的微操，这与移动平台点触的操纵模式很容易结合起来。同时，大部分策略游戏还可以随时暂停，玩家可以慢慢思考自己的战术再作决定，这与移动设备的使用场景也非常契合。遇到有事随时暂停，稍后再战。移动平台上的策略游戏唯一的劣势就是小小的屏幕无法显示大量的文字说明信息，如角色属性、背景故事、场景信息等等，需要以图标等直观的形式代替大量文字内容。如果是在平板设备上，那么屏幕大小的限制就不那么明显，玩家可以最大限度地享受点触操作的策略游戏乐趣。

动作游戏要求手感，第一人称射击游戏要求画面，比起这些主流游戏类型，策略游戏的确更适合移动平台，大概这就是大量策略游戏移植移动平台的原因吧，不但移植，还冠冕堂皇地售价10美元甚至30美元，这也是其他类型的游戏不敢标出来的高价格。

然而现实情况是，策略游戏的移植经历了一次小高潮之后，似乎悄悄地退潮了。就以本作《暗影狂奔》为例。《暗影狂奔》在欧美也算一个小有名气的桌面游戏系列，由乔丹·威斯曼（Jordan Weisman）于1989年开创。威斯曼来自芝加哥，以科幻创作出道，后来他与人一道成立FASA公司，并创造了多个科幻系列，《暗影狂奔》便是其中之一。在1999年左右，FASA被微软收购，成为微软旗下的一个工作室，威斯

曼也进入微软工作。然而工作室之后的日子并不好过，推出的电子游戏反响平平，最终工作室解散，威斯曼独立出来成立公司延续自己的作品。他将属于自己的几个品牌（按现在的话来讲就是IP）拿回来继续进行开发。《暗影狂奔》作为一个旧作，重制可能要冒一定的风险，于是威斯曼的新工作室最终选择了Kickstarter平台众筹的方式的重启。粉丝们很给力，游戏众筹很成功。由于新作将基于Unity3D引擎开发，而当时移动平台发展势头强劲，所以《暗影狂奔》在众筹时就宣布要推出安卓与苹果移动版，可见当时的制作组对移动平台是寄予厚望的。

尝到众筹的甜头之后，制作组再接再厉，再次通过众筹推出游戏的资料片“龙殒”以及这一次的“香港”，并最终在新资料片“香港”中彻底放弃了移动平台。制作组给出的理由是：“抛开移动平台，就可以突破硬件的限制，创造更好的画面特效，给玩家更高的游戏体验。”这个理由显得冠冕堂皇，我倒觉得更有可能的理由是移动平台并没有给制作组带来他们预期的滚滚收益，开发移动版可能已经到了得不偿失的地步，所以制作组最终放弃了移动平台，至少暂时不考虑了。

策略游戏与移动平台的决裂

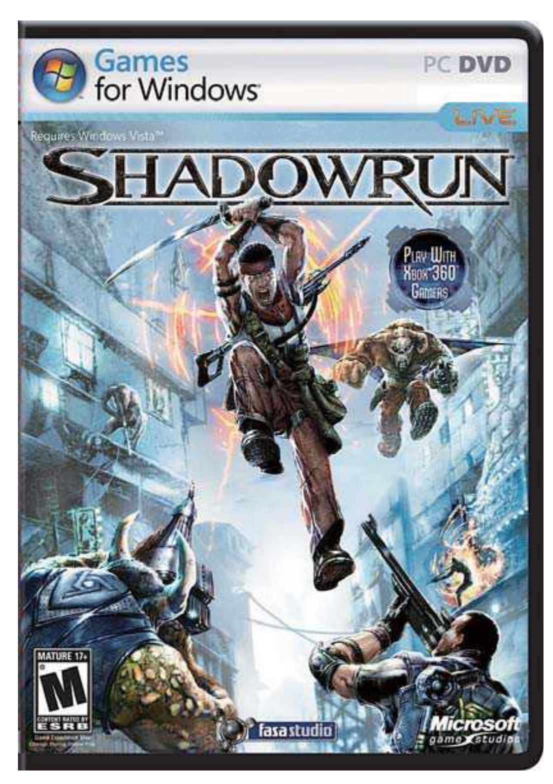
对于《暗影狂奔》这样一款硬核策略游戏，玩家对它的画面要求并不高。说是为情怀买单也好，说是坚持自己的游戏艺术也罢，总之《暗影狂奔》通过众筹已经证明了自身的价值。哪怕喜欢这款游戏的只是浩瀚人群中的一小撮玩家，他们的需求也足以支撑起这样一款游戏。制作方只要能够照顾好这群玩家，就能取得自己的成功。不过明显的事实是，这一小撮玩家并不在乎移动端。

以苹果应用商店为代表的移动游戏铸就了无数商业神话，但AppStore并不是自动取款机，并非把游戏往上一搬就可以坐等数钱。经过几年的发展，移动平台已经不是二手游戏的跳蚤市场，随手找一个经典PC游戏搬上移动平台上就可以坐地数钱的日子已经渐渐远去了。发生这种情况，不是因为经典游戏到了移动平台就不再经典，而是移动游戏玩家正在形成自己的口味偏好。什么游戏在移动设备上玩，什么游戏要在电脑或主机上玩：正如吃西餐用刀叉，吃中餐用筷子一样。

如《暗影狂奔》这样的策略游戏，离开移动平台回归PC也许是一种趋势。经典游戏只要找到那群拥护它的玩家就可以在任何平台生存下去，并不一定非要抱着移动平台不放。如果真的觊觎移动平台的新生用户，那么就必须考虑移动平台玩家到底要什么？移动玩家不再是PC玩家群体的附庸，他们已经形成自己的口味。也正因为此，诚心的开发商也不用恐慌“移动游戏毁灭产业”，不断壮大的移动平台并不会抢走PC玩家，《暗影狂奔》成功的众筹已经证明了这一点。P







左上 《魔法门之英雄无敌3》在移动平台上推出重制版售价68元
左下 新资料片通过众筹资金制作，制作组渐渐摆脱移动平台
右 《暗影狂奔》系列曾在微软旗下时推出过一部FPS游戏，但反响平平

准备爆肝
乖离性百万单身汪

文| isblue



今年8月初，著名的日式卡牌游戏《乖离性百万亚瑟王》国服正式开启公测（以下简称为〝乖MA〞），这款名号响当当的游戏再度登上国服舞台，代理商已不见盛大踪影，而是网易。

硬核游戏的剧情

初玩〝乖MA〞的第一印象就是：这次的亚瑟王变成一款硬核游戏了。先不论游戏以后会不会变成刷本日常，至少拿到游戏的时候确实让人应接不暇。游戏拥有丰富的内容和各类系统，足够新玩家研究上一阵子。

首先迎接玩家的是全程配音的主线剧情。网易将语音包做成额外补丁提供给玩家选择性下载，下载之后还可以删除，这点细节的确贴心。比起隔壁盛大代理的手游《LoveLive学园偶像祭》完全不顾优化而日益膨胀的巨大游戏包体，网易对待代理游戏还是比较照顾国情的。庞大的语音包也从侧面体现了本作主线剧情并不敷衍。全程配音的剧情故事足有两小时以上，再加上对应各张卡牌的支线剧情，这些内容能很好地把玩家带入到〝乖MA〞的世界之中。

不过在这里要吐槽的是剧情内容本身，抛开四位主角之间互相说冷笑话这种日式轻小说日常，本作故事人物的智商着实堪忧，剧情的奇葩程度让人大跌眼镜。一城的领主为了实现领民求死的要求而窃取战略兵器。敌国的女王只听几句辩驳就撤兵不战。无论敌我，对战争的态度犹如儿戏，甚至能够为了匪夷所思的理由而作出决定。在并不短的近两小时剧情中，我只感觉自己的三观被不断刷新，智商下限被不断突破。整个主线剧情根本不存在所谓的史诗，而只是为了塑造几个脸谱化的人物而存在。这样的故事难以让人留下深刻的印象，与隔壁《碧蓝幻想》《白猫计划》等日式手游相比剧情档次相差不是一个层级。查资料发现本作编剧是人称〝人肉打字机〞的轻小说作家镰池和马，此人虽然名气不小，但在本作剧情上的表现实在令人失望，难道这才是他的真实水平？

也许卡牌游戏的剧情核心应该围绕卡牌而展开，不过那样往往导致游戏剧情分散，难以给玩家留下较深的印象。〝乖MA〞试图通过主线剧情来解决这一问题，但实际上主线剧情就像一个外传故事一样，与游戏本身的结合度很低。玩家只是通过剧情拿些奖励完事，而游戏中的副本和活动似乎都和这个主线没什

开发： SQUARE ENIX INC **发行：** 网易 **发售日期：** 2015年8月7日 **平台：** iOS/Android **售价：** 免费

么关系——连形式上的关系都没有。

核心玩法的战斗

说完剧情让我们看看游戏的核心玩法。本作秉承了日式游戏的诸多传统，重PVE，轻PVP，玩家无法查看对方拥有的卡牌，连排行榜等系统都尽数取消，变成一款完全以PVE为卖点的卡牌游戏，而PVE的核心则体现在各种活动副本之上。打完剧情之后，玩家的日常就是寻找房间或自己开设房间，集合成四人小队开始战斗。不同的副本Boss拥有不同的技能特性，四种职业的玩家需要彼此之间精诚协作才有可能胜利通关。鉴于“乖MA”的核心在于开设房间下副本的PVE而没有PVP与排名系统，所以这款游戏理论上不需要开设多个服务器。所有玩家在同一个服务器中战斗，苹果与安卓端完全打通，不同设备上的玩家可以无缝连线战斗。这点设计确实不错，苹果与安卓再也不是世界上最远的距离，远在天边的小伴侣现在都可以在“乖MA”的世界里自由组队战斗了。

公测版本的组队系统已经比较完善，玩家既可以通过挤房间通道快速匹配野队，也可以自己开设房间招募小伙伴一起游戏。经过实际测试，开服一周以来游戏人气还是不错的，即使到了凌晨依然可以组到小伙伴进行游戏。在佣兵、富豪、盗贼、歌姬四种职业里，玩佣兵和盗贼比较多，而富豪职业相对较少。

游戏的战斗过程容易让人想到前作“扩MA”，但更容易让人想到“最终幻想”系列。不说别的，光是点击按钮时那个令人熟悉的音效就足以让人想起“最终幻想”，更不用说游戏某些副本Boss如“奇美拉”“冰龙”的3D形象了。四种职业组成的战斗小队也让人回忆起PS2时代的“最终幻想”。由于本作副本战斗仅限四个不同职业的玩家（或AI）组队，所以战斗过程要求各职业之间进行更好的配合。前作“扩MA”中“抱大腿”的现象在本作中变得并不明显。较弱角色面对强力Boss时如果跟不上节奏就会拖累整组人马。而土豪角色即使一手好卡也很难一个人力挽狂澜，不但需要其他职业的配合，在战斗过程中也不能无脑丢卡完事，每一个回合都需要根据场上情况制定出牌策略。除了刷材料之外，本作的副本可以说玩法非常核心向。并不是有钱组出一套神卡组就可以高枕无忧，依然要依靠队友并时时关注场面的变化。此外，还需要一个比较好的网络环境。

总之，“乖MA”对队友、网络等众多玩家个人不可控的要素提出了不低的要求，这是游戏比较核心向的标志。但与此同时本作也延续了日式游戏社交功能普遍欠佳的传统。比如玩家在副本中只能通过很有限的几种固定短语交换信息，没有自主输入信息的场

左 精美并带有配音的卡牌是本游戏的一大卖点
右上 游戏拥有四个职业，分别是佣兵、富豪、盗贼、歌姬
右下 游戏战斗采用四人小组打副本的方式，看重队友之间的配合









所。如此一来，互不熟悉的玩家很难通过这些短语在副本中合作退敌。在战斗之外玩家间能够互动的内容也非常有限。卡牌交换之类的功能自是没有，连私信、邮件等功能都没有，连好友的具体卡组都无法查看。游戏内社交几乎等于零，想要在游戏中挑战最高难度的Boss，只能依靠第三方工具。玩家社群都建立在QQ群或论坛上，在游戏内没有形成社群的条件。

日式游戏水土不服的症结：社交

匮乏的社交与核心向的玩法让本作陷入泥沼。刚开服副本Boss还不太难，游戏本身内容也丰富，玩家尚有耐心挑战失败。但随着游戏进行，副本Boss难度逐渐提升。老玩家会因为不会打的新人而抓狂，而新玩家因为得不到指导而屡遭挫折。老玩家越来越倾向于蜷缩在自己熟悉的社交圈内（比如QQ群）只想和熟悉的队友刷本，而新玩家既没有一手好卡，又无法在游戏内得到老玩家指导（这款游戏越是没有好卡越需要技术策略），除少数玩家“拜山头”找到社群组织外，更多的新人只能悻悻放弃游戏。即使在老玩家群体中，也会有人因为一段时间没有玩游戏没有刷到核心卡牌，跟不上队伍而被其他玩家抛弃，即所谓的“掉队玩家”。除非课金，否则他们无法赶上先头部队，其中大部分最终会放弃游戏，就像《魔兽世界》中大量没有最新装等的玩家只能做“风景党”一样。

在日本，大量游戏都是通过强大的社交关系联系在一起的。这与日本的国民性格相关。在日本，前辈有义务照顾提点后辈，而后辈则理应服从前辈的指导。日本人拥有高度的集体主义精神，他们喜欢自己成为团队一员的融入感。只要自己被团队需要，那么具体做什么并不重要，哪怕这场战斗自己一点伤害输出也没有，只要为团队做出了贡献就是好样的。这也是许多日式网游把职业细分到令人发指的原因所在。“乖MA”也是遵循这一思路而设计的。

然而在中国情况却完全不同。在“乖MA”里我们会看到无论你是输出职业还是辅助职业，大家都在攻击。佣兵在攻击，奶妈也在攻击。当Boss加护了防御或反制形Buff时，我们的玩家依然在攻击，哪怕伤害只有1点也要攻击，然后被Boss一个反击打死。我在国服游戏的一个多星期时间里，看到最多的发言短句就是“不高兴”。这是游戏内置短语中唯一一个负面短语，但它的出现频率却比其他所有短语加起来出现的次数还要多。鉴于在其他游戏中中国玩家的作风，我们可以自行脑补地把这个词语替换成五花八门的其他语句并想象出玩家的面目神情。中国玩家似乎永远处在愤怒之中：玩个游戏怎么还会打不过，怎么还会死？我攻击那么高，都是我在攻击，你们都在干什么吃，你们为什么不配合我？每一句“不高兴”后面似乎都蕴藏着这样的潜台词。在“乖MA”的世界里没有排名，没有PK，连卡组评定的等级也已经失去意义（稍微努力大家都是SS）。中国人没有天生的自我牺牲精神，而拥有更强的竞争意识。日式游戏匮乏的社交功能强行让中国玩家变得“文明”，但这只是表象。在表象背后依然是愤怒的中国玩家。这种愤怒最终摧毁了日式游戏维系玩家的根基，将一个又一个日式游戏的国服送上西天。隔壁《怪物弹珠》等不到游戏动画化就已经跪了，而“乖MA”，我恐怕它撑不过一年。

网易：打得不错

“乖MA”国服距离日服上线过去了半年多的时间，现在国服上线之后的活动还是圣诞节主题。网易似乎并不急于追赶日服进度，在付费抽卡方面也没有搞大跃进，看起来是准备细水长流。但这款游戏的社交将是网易运营团队面临的最大挑战。新玩家留不住，老玩家又流失，游戏的社交平台又并不掌握在网易手里。游戏会不会步它无数日式游戏前辈的后尘，确是一个未知数。做一款手游做半年就是做游戏，做一款手游做三年那必然是要做社区。看日服“乖MA”已经在找新番动画做联动，国服在未来很可能会找本地动漫品牌合作。这条社区合作之路能走得通吗？恐怕并不乐观。





左 玩家可以在一天之内连续升级到50级以上，一开始在游戏中可做的事也很多
右 游戏剧情全程配音，剧情内容以轻松搞笑为主

列王的纷争
全球同服的“地球Online”

文 | 罪恶火花



8月20日，一款欧美风格浓厚的游戏《列王的纷争》安卓版上线，一夜间刷爆了许多手游媒体。产业向媒体报道最多的就是游戏在海外取得了如何出色的成绩，位列多少国App商店排行榜前列，并表明游戏是由中国公司开发的。而玩家向媒体提到最多的则是游戏全球同服，多国语言，小伙伴们可以组织起来和韩国、日本、俄罗斯等外国玩家同场PK，颇有点当年客户端网游《魔剑》的味道。

《列王的纷争》是一款欧洲中世纪风格的策略游戏，游戏名称容易让人联想到奇幻名著《冰与火之歌》，不过两者实际上没有任何关系。游戏中玩家扮演一位领主，发展自己的城邦，种地、造兵、升级打野，然后参与到联盟之中与其他国家对战，其中还有王城争夺战等大型多人副本玩法。

如果你是一位从页游时代开始玩游戏的玩家，那么只要稍微上手，某种熟悉的感觉就会扑面而来。《列王的纷争》整个游戏架构就是一个翻版的《七雄争霸》或是2010年左右流行过的那些页游，只不过搬到了手机上。玩家在游戏中的工作主要是两个方面，一是经营自己的城池，积累物资屯兵，另一方面就是在大地图上与其他玩家互动，或是加入联盟，或是参与国战。在新手保护期结束之后，玩家将直面其他玩家的暴力袭城。城池拥有自己的耐久度，耐久度一旦耗尽，玩家的城池就会从地图上消失。诸如此类的设定与腾讯的《七雄争霸》如出一辙。在排行榜、竞技场之类的玩法上，本作甚至还没有几年前成熟的页游那么完整（也可能是开发商考虑到海外玩家并不喜欢此类玩法）。

这样一款“老游戏”在海外取得高排名的成绩让人有些费解。策略页游在许多人眼中只是“二流游戏”，为何搬到手机平台上能火？况且同类型游戏早已充斥在Google Play之上。本作成功的秘密可能在于支持全球玩家同服，支持多国语言实时翻译等方面，优秀的运营是保证作品成功的重要因素。此外，熟谙营销推广也是本作成功的重要因素。本作在国外学习《战争之人》大做电视广告，而在国内针对产业媒体与玩家媒体不同的营销手段也收到奇效。其娴熟的事件营销能力几乎让每一家手游媒体都报道了这款游戏，这样的营销能力与推广手腕确实有一套。

开发： ELEX Wireless **发行：** 小米 **发售日期：** 2015年8月20日 **平台：** iOS/Android **售价：** 免费

好游戏永远不过时
这是我的战争

文| isblue



好游戏，不论什么时候玩到都不算晚，虽然没有第一时间接触略有遗憾，但游戏带来的感动并不会因为时间而缩水。

《这是我的战争》（This War of Mine）是2014年口碑名作。生存、策略、反战……游戏拥有各式各样光鲜的标签。2015年夏天，这款游戏登录移动平台（仅支持平板设备且并未在国区上线），现在玩家可以在平板设备上感受这款游戏的魅力了。

好游戏拥有很多特质，对我来说最好的游戏就是拥有吸引力，那种拿起来便放不下手，转眼窗外已经翻起鱼肚白的沉浸感。这样的游戏就像毒药，将理性与现实抛到脑后，将玩家牢牢地吸引住，全身心地投入到游戏中。这种游戏方式虽然对身体无益，但的确是游戏的特别魅力。《这是我的战争》对我来说就是这样一款游戏。

游戏背景设定在欧洲一座陷入内战的架空城市之中，玩家操控几位在战火中聚集到一起的平民，通过收集食物与其他生活资料，熬过战火围城的几十天时间，生存下来就是胜利。

作为生存类游戏，如何在稀缺的资源与苛刻的条件下活下去是摆在玩家面前的最为棘手的问题。本作的主角不是战火中的孤胆英雄，只是再普通不过的平民百姓，甚至是手无缚鸡之力的女人和老人。在这样的设定之下，游戏不是鼓励冲突而是需要玩家极力避免冲突，躲开强盗、土匪与武装军人。与匪徒或军人对抗往往会付出沉重的代价，甚至会让同伴牺牲。

在回避暴力的同时，玩家还要尽可能地帮助平民，收容救助更多同伴。在游戏中，善良并不会换来额外的收益。天使并不会因为玩家做了好事就从天而降把食物放满冰箱。相反，更多的救助意味着更为沉重的生活负担。面对重重压力，玩家挣扎在道德的底线上，面对比自己弱小的老人与孩子，是否去劫掠他们的生命财产，这是一个问题。

游戏通过巧妙的设计营造了这个真实的战争氛围，让玩家在游戏过程中切身体会战争的残酷。在游戏评论区里常常能够看到如何屠杀与抢劫的“经验谈”，有些人似乎只把游戏当作游戏而肆意掠夺，不经意间让自己变成了故事中的“匪徒”。本作游戏的魅力在于，即使不得已而偷盗抢劫，在熬过漫漫长夜后也不免对着晨曦沉思自己的所作所为，重新看清自己。也许，这是一款更适合成年人玩的游戏。

说了这么多似乎并没有介绍游戏的移动版特性。只能说，好游戏，换一个平台依然值得推荐。

开发： 11 bit studios **发行：** 11 bit studios **发售日期：** 2015年7月15日 **平台：** iOS/Android（仅Pad）**售价：** 14.99美元

杂谈炉石和它的新版本“冠军的试炼”

文 | XxisBacK

提到上一个炉石“拓展包”，也许我们得把视线放回到一年前。2014年12月，《炉石传说》迎来了自己的第一个拓展包“地精大战侏儒”，123张新卡将天梯中那些原有的套路完全撕烂，当然也带来了一些永恒不变的卡位，比如4费神兽“收割机”以及和“王牌猎人”相爱相杀的“砰砰博士”。2015年4月，新冒险模式开启，“黑石山的火焰”推出，尽管暴雪相关设计师也承认了“冒险模式”在设计上的一些缺陷（玩家玩该模式似乎只是为了拿到新卡），但不管怎么说，我们依然记住了全后期卡组通用的“索瑞森大帝”以及不那么土豪但却更加暴力的新套路“奴隶战”。或许是卡牌游戏的原因，新卡和新套路总是更受玩家们的喜爱和欢迎，所以现在回首看看刚公测时的旧卡，总有点沧海桑田的意思。

如今，新拓展包“冠军的试炼”大张旗鼓的到来，132张新卡加入游戏（难道暴雪爸爸精准的计算过只需要多少张卡就能改变当前的游戏格局？）。暴雪在炉石上的“坑钱”思路似乎已经很明确了，拓展包和冒险模式交替进行，再加上新的英雄头像。如果仔细观察，你会发现甚至每一个新版本间隔的时间都被控制得很好：大约四到五个月左右。不得不说暴雪还是很器重《炉石传说》的，照这么推算，也许我们在春节前又能有一大波新卡可以玩了。如果说一年前还有人拿《万智牌》来嘲笑“炉石”的牌池太浅，那么按照暴雪现在的更新速度，超越《万智牌》也大有可能。

话题回到新版本上。“以史为鉴，可以知兴替”，在纷繁复杂的新卡和新战术爆出之余，我们也看到了一些不一样的东西，包括了“炉石”本身的成长以及成熟。

“冠军的试炼”：最成功的拓展包?

这样的小标题虽然噱头十足（目前只有两个拓展包），但我依然想用它表示自己对新版本的喜悦之情。和“冠军的试炼”相比，前一个拓展包“地精大战侏儒”未免显得有些不够成熟。如果让你说说“地精大战侏儒”给你的综合印象，你会说些什么呢？“恩，它带来了一大票好用的新卡，对了，还有新的种族：机械。”这是大部分人给我的回答，而一提到“冠军的试炼”，也许所有人的第一反应都是：激励！没错，“冠军的试炼”带来了之前游戏中从未涉及到的全新玩法，对整个游戏的改变并不仅仅是引入一个新种族那么简单（事实上，新版本的卡牌里也间接地为“海盗”和“鱼人”两个种族加入新鲜血液），对“炉石”本身来说，这无疑是成功的。

对玩家们来说，“冒险模式”以及“拓展包”无疑是两种完全不同的游戏体



验，“冒险模式”更注重代入感，玩家（特别是对《魔兽世界》感情深厚的）可以在其中重新体验到WoW中庞大的世界观和故事情节，而且是以卡牌的全新形式，至于“冒险模式”所带来的新卡牌，则纯作为对花了钱的玩家的奖励（可悲的是，如果没有新卡，还会有多少人去体验冒险模式呢？）。相比之下，“拓展包”没有故事情节，仅仅将新的卡牌打包塞进商城，它所需要的，是较为鲜明的特色，以及对游戏玩法的改变。很明显，“地精大战侏儒”只做到了前一点，为卡包添加了有趣的中心思想，引入了全新的“机械”种族。而谈到对游戏玩法的改变……从某种程度上说甚至还不如之后的冒险模式“黑石山的火焰”。反观“冠军的试炼”，尽管在有趣程度上不如“地精大战侏儒”（没接触过WoW的玩家也许跟本不知道新拓展包里的人物都是些啥，但他们依旧会喜欢萌萌的地精或是侏儒），但其中加入的革新式玩法，则足以为“炉石”画上一个关键性的节点，一个让玩家开始把注意力放在“英雄技能”上的节点。在我看来，我宁愿暴雪的“拓展包”出的越慢越好，精雕细琢出能够完全颠覆当前版本的作品，而不是用一段简单的宣传片引出一个看似有趣的新主题，再在其中堆上几张好用且烂大街的橙卡就放上货架。

那么，“激励”到底改变了什么？让我们具体到游戏和卡牌上来。过去的游戏中，以站场为核心的中后期牌组（事实上大多数牌组都是这样）对玩家“英雄技能”的利用率并不高，在“英雄技能”和“高费随从”面前，大部分玩家依然会选择“高费随从”，在有多余的费用时，才会考虑英雄技能。于是，不同职业的区别最大的体现依然还是“职业卡牌”。新版本中加入了可以通过英雄技能得到Buff的新随从，变相加强了英雄技能，也让玩家拥有了更多选择。比如6费3-5的“科多兽骑手”，配合激励可以源源不断的召唤“作战科多兽”，这就给玩家提供了选择：是在八费回合上“大家伙”呢？还是利用“科多兽骑手”制造出更多科多兽来给对手压力？同时，新橙卡“裁决者图哈特”（强化当前英雄技能）的出现，也让一些卡组能够以英雄技能作为主力：比如通过源源不断的召唤和Buff报告兵进行作战的圣骑士。

一个新版本的好坏，从玩家们对其开发的难度上就能有所体现。如果新卡的内涵过于简单，或是仅仅为了弥补当前一些卡组中某几个卡位的不足，那么玩家们会很快适应过来。相反，加入了大量新玩法的新卡，不管是组成新卡组或是对老卡组进行改进，都需要相当长的时间来进行尝试和磨合。想知道设计师在新卡牌上花了多少工夫？只要想想自己的组卡的时候绞了多少脑汁就行了。

游戏节奏变慢?

我曾经和朋友讨论过这样一个问题：“如果炉石采用时间收费的模式会怎样



左上 新版本终于更新，炉石也算是进入下一个版本了

左下 这也许是许多新玩家进入新版本之后做的第一件事

右上 “炉石”距离“万智牌”还有多少个拓展包？

右中 新机制“拼点”无疑提升了游戏的随机性

右下 回看“地精大战侏儒”，虽然卡牌质量不错，但却没有提出新的玩法











呢？”面对我天花乱坠的构想，朋友当即一盆凉水泼上来：“你不是最讨厌快攻卡组了么？要是按时间收费的话，那恐怕天梯里全是快攻了吧。”

为什么我们讨厌快攻？为什么我们讨厌猎人？本质上说，和土豪战大战三百回合然后输掉比赛，性质和被猎人三拳打死是一样的，既然如此，为什么我们依旧一口一个“猎狗”，而草草放过其他高胜率的后期卡组呢？

原因在于：快攻卡组“简单”。很多玩家的郁闷之处不是“输赢”本身，而是“凭什么对手可以用那种毫无技术含量的卡组来击败我，抽到什么打什么我也会”。快攻卡组并不是不需要技术，但平心而论，快攻卡组需要考虑的东西要比其他后期卡组来的少，玩家在每一回合所面临的选项也要简单许多，在一套快攻卡组里，每一张卡的单卡质量以及牌序的好坏比玩家的临场发挥更为重要。

这或许是“快攻卡组之殇”吧。通常我们见到的强力快攻卡组的卡牌几乎固定不变，比如大名鼎鼎的“T7猎”，熟悉猎人的玩家能够迅速地背出其中的每一张牌。而相对后期一些的牌组如“土豪战”“恶魔术”“环牧”等，虽然共用同一个名字，但却有诸多变数，玩家可以按照自己对游戏的理解加入不同的卡牌相互配合。原因很简单，快攻卡组追求简单纯粹，易于执行，用最快的速度，最优质的前期随从将对手扼杀于摇篮之中。目的简单，牌组简单，所以操作自然也很简单。

但这却和世界上任何一种卡牌游戏的原则相矛盾。卡牌游戏追求什么？复杂。就是要有纷繁复杂的配合，取之不尽的新打法，这游戏才好玩，才耐玩。如果所有玩家的卡组都相同，决定胜负的仅仅是抽牌顺序，那和赌博之流恐怕区别也并不大了。

是的，这就是为什么许多玩家在新版本之后感叹“快攻又被削弱了”的原因。新卡牌的加入为游戏带来了新套路和新配合，而其中的大多数并不是为快攻而服务的，越来越多的后期卡牌以及防快攻卡牌的出现让原本一些爸爸级别的快攻卡组变得不再那么变态。这也许正是卡牌游戏本身鼓励玩家们去做的：不要只会玩那些简单的快攻卡组，你需要在难度更高的后期卡组上多花点心思。

新版本“冠军的试炼”中并非没有快攻。海盗的加入让盗贼的前期更加凶猛，1费2-1“锈水海盗”的武器加攻效果远好于“地精自动理发装置”；术士的两张新的前期恶魔也极大程度上提高了其前期的站场能力。不过，我们看到的更多的是一些防快攻卡牌以及新的后期套路。牧师的“龙眠教官”“快速治疗”“真言术·耀”等一些列新卡提升了其前期的抗打能力，一张“瓦王”也让战士能够摆脱土豪战万年不变的阵容，走上“城墙战”的康庄大道。而新卡中的各种猎人职业卡牌，也在进一步鼓励玩家走“中速猎”，而非“T7猎”的道路。

不过，喜欢快攻卡组带来的“简单暴力”感觉的玩家也不用灰心，既然有慢速卡组，就一定会有快速的。由上个版本的“速攻骑士”配合6费6-6的随从“神秘挑战者”以及一堆奥秘所“进化”成的“奥秘速攻骑”，就在版本刚刚更新时横扫天梯。可以想见的未来是：你也许无法在天梯看到成群的快攻卡组了，但也许一不小心，就会有个神秘人跳出来以迅雷不及掩耳盗铃之势取走你的首级，留下一个匆匆的身影。

以毒攻毒，通过提高随机性来降低随机性?

倒退回八九个月，大概也就在“地精大战侏儒”发布的前后，关于“炉石”的种









上左 大量带有“激励”效果的卡牌加入，英雄技能变得不再鸡肋

上右 相比于“拓展包”，“冒险模式”更加注重剧情的补完

下左 萨满的神卡，把“激励”和“英雄技能”完美配合在一起

下右 “龙眠教官”提升了牧师防快攻的能力

种吐槽中有这么一种论调：“炉石”的随机性太高，导致这个游戏沦为看脸的游戏。而在去年的暴雪嘉年华上，官方也放出了一张自我吐槽图，在所有关于“炉石”的关键词中，“随机性”赫然出现在正中央。

到如今，关于“随机性”的论调逐渐淡出了我们的视野。不知是不是玩家变得更理性的原因，但可以肯定的是：绝对不是暴雪做了什么修改。如果你看看“冠军的试炼”中的新卡以及新机制的话，你会发现如今“炉石”的“随机性”要远远高于从前：萨满又多了几张“随机打几”的卡牌，猎人的卡牌“子弹上膛”随机给职业牌，法师的新奥秘“轮回”随机召唤法力值消耗相同的随从……更重要的是，新机制“拼点”的出现：揭示双方牌库里的一张随从牌，如果你的牌法力值消耗较大，则达到“XXX的效果”，简直开创了“随机性”的新高峰。

而我们确实已经看不到大面积的类似“炉石随机性导致游戏过于看脸”的抱怨了。随着新卡的加入，游戏的随机性越来越高，而关于随机性的抱怨却越来越少，是个蛮神奇的现象。

其实说到卡牌游戏，“随机性”本来就无处不在，玩家抽的每一张牌都是“随机性”的体现，就更不用说“飞刀杂耍者”能够飞到谁，或是“末日守卫”会丢掉哪两张牌了。之所以我们过去抱怨“随机性”的种种问题，恰恰是由于游戏本身随机性不够：有些卡组的核心思想或是key牌（关键卡牌）和“随机性”并不沾边，而另一些卡组想要打出不错的配合就需要一些小小的运气了，最经典的对比莫过于猎人的“飞刀+放狗”以及术士的“飞刀+小鬼爆破”，同样是返场利器，术士就需要多一点点的运气。由于不同卡组之间的随机性不均等才会导致了玩家产生各种各样的抱怨情绪。

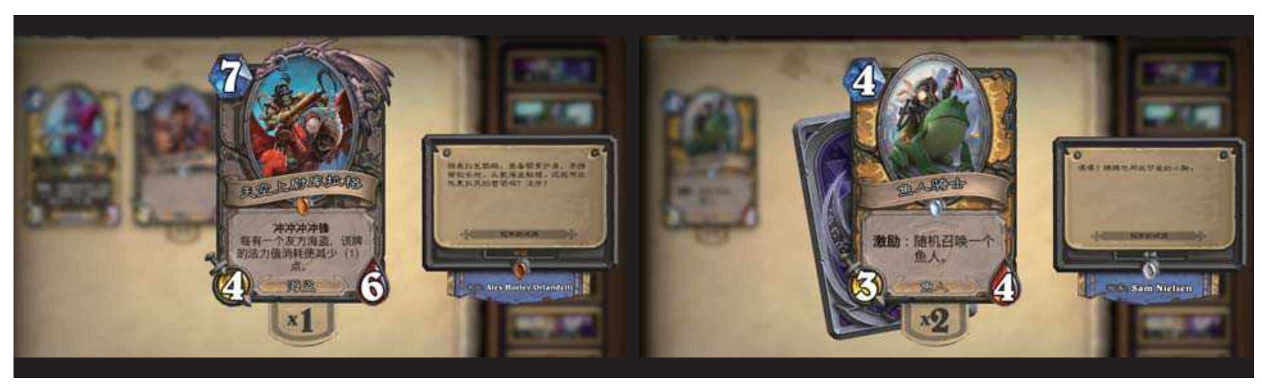
所以解决问题的最好方法就很明显了：既然已经做好的卡牌不能大改，干脆就加强所有职业和牌组的随机性，让每个职业都具有一定的运气成分，然后一切就交给上天吧。其实传统的卡牌游戏大都遵循这样的规则：为了求稳，你可以带上中规中矩的卡牌，但如果想要带更强的卡牌并发挥其效果，通常都要经历一个“赌博的过程”，运气够好，卡牌的效果才能发挥完全。

人算不如天算，上届中欧对抗赛上K神的一记“神抽”导致的大逆转想必大家还记忆犹新，原来大神也要靠着“神抽”才能赢。我们无法奢求盘盘都有好运相伴，但通过某种方式还是能够“微调”运气的，比如在卡组中多放入一些高费生物来增加“拼点”的成功率。而这些细节，往往决定了比赛的胜败。

曾经有人概括得很好：假如把赢一局“炉石”的原因设定为100%，那么50%靠的是抽牌以及运气，30%靠的是牌组的构筑以及开场时的留牌，剩下20%才是玩家的临场发挥。任何卡牌游戏都逃不开“运气”两字，既然无法掌握100%，那么也只能在剩下的50%里做文章了。

结语

暴雪的“炉石”上最大的创举便是把卡牌游戏以网游的形式展现在了玩家面前，而新版本的不断到来正预示着：这款游戏在越变越好。至于《炉石传说》什么时候才会像《魔兽世界》一样划过顶峰，开始走下坡路，我们并不知道，也不想去预测。我们需要做的，就是在好游戏还是好游戏的时候，享受它所带来的快乐。P







上 新版本中也加入了一些“海盗”和“鱼人”

下左 “裁决者图哈特”所带来的特殊效果：强化英雄技能

下右 骑士莫名其妙地被加强……

那些反复把玩的游戏

在每个玩家的游戏历程中，总会有那么几款游戏值得反复品玩，我们是热爱其中的人物，还是痴迷于凄美的故事，亦或是自己的那一份执着呢？

只为那一刻的感动

“还有谁记得那萌萌哒符鬼？”

文丨软饭王

我一向受不了《仙剑奇侠传》系列的儿女情长的，我觉得侠之大者，为国为民。纠结于儿女私情，不免有英雄气短的感觉，所以那些主打男一爱女二，男二爱女一，女一爱男一，女二爱渣男的游戏，我绝对不玩。

如果说真有那么一款国产武侠游戏，我不仅玩了，而且玩了很多遍，那可能就只有《轩辕剑3外传：天之痕》了。

说起这个游戏，其实玩到也很特别。大概14、5年前的一个午后。天气还有些清凉。我一个人跑去新华书店看书。那时候的新华书店除了卖书，还捎带卖一些正版游戏。小时候的我，对于正版游戏的概念还仅仅停留于盒子比较好看，其他并没有什么用。我用五块钱买回来的游戏，玩完了还可以找老板换盘，为什么要拿50、60元去买一个玩完了还不能退不能换的游戏呢？不过那一次我却有些迟疑的停下自己走向故事书区的脚步，拿起那个比书还厚不少的盒子，看了起来。

盒子的包装很简朴，我已经记不得具体的样子了。只是那蓝紫色的包装，以及行草的“天之痕”三个字，



一下子吸引了我，我翻到盒子的背面，游戏的介绍也令我十分感兴趣。就在那个时候，我突然有了一种冲动，想把它买回去。摸摸口袋，过年时候的压岁钱还剩下100块，我拿着100块的压岁钱，和一个比书还厚的盒子，走到了收银台。然后，我买下了我人生中第一个正版游戏《轩辕剑3外传——天之痕》。

后来我回到家，在那个装满了盗版游戏的windows98的系统上，第一次安装正版游戏，正版游戏的安装，永远比盗版游戏复杂。当游戏提示你放入第二张光盘，或者第四张光盘的时候。我总是因为搞错光盘的顺序而安装失败，不过好在，游戏终于安装上了。

然后，我看到了令我震惊的游戏片头，那是一种我从来没有体验过的感觉。我头一次知道，原来游戏开始之后，不是马上进入游戏，而是会有一段游戏动画。于是，懵懵懂懂的我，开始慢慢摸索，慢慢体验。最开始的时候，我甚至不知道自己该朝哪个方向前进。慢慢的，我开始明白了怎么玩，当师父陈辅被困在洞中的时候，我觉得我和陈靖仇一样无助。当我第一次召唤出符鬼的时候，我觉得自己总算有了陪伴。当我遇到备受村民歧视的白发少女的时候，我仿佛看到了儿时同样的自己，当我第一次遇到刁蛮任性的红衣姑娘的时候，我觉得游戏有了别样的色彩。

我从没有玩过这样一款游戏，有如此多华丽的攻击特效，也没有玩过像《天之痕》这样，在广袤的地图上触发剧情的模式。我曾被一个大脑袋的怪物吓得夜里睡不着觉，也曾因为一个剧情卡住而几天心神不宁。这款游戏，给我太多太多的意外，我在这款游戏当中。收获了太多我不曾知道的东西。

随着剧情的深入，我一度以为是最终Boss的宇文拓，竟然是妄图用一己之力拯救苍生的大英雄。而一直给我帮助的独孤宁珂，竟然是最终要毁灭苍生的幕后黑手。这种我从未接触过的剧情逆转，让我一时之间有些不明所以。也许对于当时的我来说，理解这些实在是有些困难。我似懂非懂的继续玩，有些东西还是无法弄清楚，但是我觉得这其中的乐趣，是我玩其他游戏的千倍万倍。

最后，当我玩到结局的时候，我才知道最后的Boss竟然是我的师傅，这让我一时难以接受。我曾经想过很久，最后我要面对的敌人是谁。西方魔王？宇文拓？或者是独孤宁珂？我想到了所有的人，但是从来没有想到，最后的敌人竟然是游戏刚刚登场时候，陪伴自己的师父。在这最后一战之后，我竟然没有注意通关之后的剧情。而是失神了很久。小小的我根本不明白，最后的敌人为什么会变成自己的师父。我不明白。

后来，为了弄清楚游戏整个的剧情，我玩了一遍，发现了游戏的结局变化，我又玩了一遍。找到了隐藏的DOMO工作室，我想找齐全人物，再玩了一遍。想要尝试养一个不同的小符鬼，还玩了一遍。当时的我，可以为了找寻一把更强的武器而跑遍整个









左上 《陈靖仇，也是我用了许久的头像
左下 还记得这个在系统桌面养符鬼的小游戏吗？
右上 开场的师父让我倍感亲切
右下 当玩到这一幕的时候，我的内心被刺了一下

大地图，也可以因为一个对结局毫无影响的支线任务而浪费1、2天的时间，那个时候，我也在想，算了吧。你都知道怎么回事了，为什么还要再重复一遍呢，可是，我就是觉得这一遍遍的重复，很有趣，很快乐。

于是就这样玩了一遍又一遍，不停的找寻我在游戏中遗漏的内容。一直到有一天，我的爸爸觉得我玩了太多游戏，一气之下将游戏光碟掰断的时候。我才遗憾地停下了继续玩的念头。

因为买这个游戏，我当时就挨了一顿打，因为玩这个游戏，我之后不知道挨了多少的打，相信喜欢玩游戏的朋友对这个情节都不会陌生。不过我从来不后悔，因为这款游戏，实在给了我太多太多。

现在我在网络上可以使用的所有头像，全部都是游戏当中的主角——陈靖仇的形象。如果你在某个论坛或者社区看到了这个头像，那么十有八九就是我，一个喜欢《天之痕》喜欢了十几年的“老”玩家。

一个游戏为什么会玩这么多遍，每个人都会有自己的原因。对于我来说，《天之痕》带给了我太多我之前不曾获得过的感动，现在听到《天之痕》经典的背景音乐，我还可以回忆起之前玩游戏的那一幕幕画面。《轩辕剑3外传——天之痕》，值得我一直玩下去，永远永远。

越玩越有味，越品越得道

“一生一世，一期一会。”

文 | 莽月飘零

中国有句老话说的好，“书读百遍，其义自现”，这句话总会出现在学生们初高中的语文课上，很清楚的记得老师对此以“只要功夫深铁杵磨成针”的解释来告诫我们，只要下苦功夫，只要肯钻一件事，那么必然会做到最好。随着心智的不断成熟，渐渐发现所谓的“不是你不聪明而是你不用功”的训诫其实只是一种安慰。事实总是很残酷，多么痛苦的领悟。

不过幸运的是，我又顿悟出另外一个道理，对一件事物的理解并非因为练习次数上的增加而提升，而是因为我们的心智、视野、角度等三观随着年龄和阅历的提高而提升，从原本的事物中有了新的理解和体会，这才是“书读百遍，其义自现”的道理。

简单来说就是物是人非罢了。其实这道理放在游戏里也一样，那些被我们玩过千百遍的游戏，随着我们的成长，每一次玩都有新的收获和新体会，这正是一期一会的精妙所在。

人生若只如初见

我在很多文章里都提过一件事，而且我也非常乐于在这篇文章里再次提及：当年PC玩家们都沉浸在李逍遥、赵灵儿和林月如的三角恋不能自拔、为战翻拜月教主而自豪时，我却在Falcom的《新英雄传说5：海之槛歌》中跟随马克贝因乐团展开一场音乐巡回之旅。在大多数玩家的启蒙游戏是《仙剑奇侠传》的年代里，我却因为一张盗版盘而与《海之槛歌》结缘，而这缘一结就是

左 爱妲操纵贝托罗与被迷惑共鸣石操纵的卡布里同归于尽的段落也非常感人
右上 初次游戏时最终BOSS登场后我整个人都呆住了
右下 初次游戏在第二章海盗们的进行曲留托姆岛上，我还真为能够拿到优胜奖金而兴奋不已







十余载。十几年的游戏生活中，从玩家到作者，从纯玩游戏到品味游戏文化，《海之槛歌》一直静静陪伴。

遇到游戏初恋的情形模糊而真切，隐约记得是初中的一个假期，当时家里还没有电脑，而当时个人电脑也还是一种奢侈而科技含量极高的稀罕物，动辄上万的价格也是普通人家所消费不起的。记得那天我在商场柜台上装满盗版盘的长方形纸盒子里翻了又翻，花花绿绿的图案层峦叠嶂，一张张光盘被简单的硬纸包装包裹并在盒子里码得整齐，像一个个玩具兵列队，一个个在我手指间掠过。鬼使神差的我鬼使神差的选中了它。

由于当时没有电脑，那张盘自然也只能空看外包装上的图案发挥想象力，不过很快机会来了，某个周五的晚上父亲带着我来到学校机房，穿过一个个走廊，爬完一个个楼梯，来到一个房间，里面学生们用AutoCAD画图，当然这是后来才知道的。父亲与上课的老师交谈，找了一个又一个电脑却都没有光驱，还好不久后我就坐到了角落里的一台电脑面前，将光盘放进光驱，鬼使神差的选择安装《海之槛歌》而并非其他游戏，呆呆的看着屏幕静候游戏安装完成。

难能可贵的是，进入游戏后我欣赏到了游戏的开场动画，要知道在当年光盘介质还是CD，容量1G都不到的时代里，很多盗版盘为了能够容得下更多内容而将过场动画剔除以缩减容量。虽然《海之槛歌》的过场动画以图片为主，但开场音乐却是美的不行，尤其是最后落键铿锵的钢琴声伴随扩散而开的水滴纹微波荡漾，游戏LOGO随之而出的瞬间，我感动的简直要哭出来了。不过遗憾的是，由于找带光驱电脑浪费了一些时间，安装游戏又浪费了大量时间，近五分钟的开场动画也使用了一些时间，我刚玩到控制弗特去灯塔找马克贝因就不得不离开机房，因为学生们下课了，机房要关门了。我记得并没有不甘和不满，反而沉浸在游戏画面中不能自拔，拿着光盘异常兴奋的离开了学校机房。

再续初恋别滋味

之后断断续续的去那个机房玩过几次，由于机房电脑为了防止病毒而装上了还原卡，每一次都要从安装游戏开始，却因此而始终没能离开初始村克兰卡，直到初三一次考试结束后家里花了近八千购置了电脑，我才真正完整将《海之槛歌》通关，通关后对故事的理解也是似是而非的状态，只知道弗特一行人打败了坏人并阻止了暗之太阳的爆炸。但游戏本身的故事对于当时的我而言也足够有吸引力，是马克贝因乐团的演出还是留托姆岛上的豪华宴会，或是异界的空寂，从未接触过日式RPG游戏的那种日式幻想——尤其是Falcom那种游走在黑暗与光明之间的童话般故事基调，对于那时初通关的我而言一切都是那么新鲜那么美好那么有趣。

初次通关对游戏中的几块印象非常深刻，一个是游戏的战斗系统，在电脑房看多了仙剑的回合制之后，这种半即时的伪回合足够新鲜有趣，另外游戏共鸣石的排列组合生成威力更强的魔法系统也非常棒。一些Boss战，尤其是最终Boss的难缠与强大，还有那独特的人设也着实另当时的我感到震惊。BGM好听的不得了，当我学会从游戏安装目录中找到BGM源文件之后就在不玩游戏时反复听，这已经成为了一种习惯，在后来写稿时也会播放BGM找感觉，就是写下这篇文章的时候，我也随机播放着《海之槛歌》的BGM，此时随机到最终Boss战的BGM〝それぞれの未来に〞一曲时，与最终Boss初次战斗的情形立刻在脑海中浮现。

在剧情上令我印象深刻的剧情点相当多，游戏后期马克贝因为顾全大局而主动提出留下来而错失前往异界与偶像雷欧涅会面的机会，玩到这里生出一丝惋惜之感。弗特大吼着〝好不容易才来到这里，在这种地方，怎么能输了呢！〞而用意志力冲破屏障时内心一震。而结局最后，乌娜最终鼓起勇气对弗特的告白〝…第一次旅行时…不，比那个更早以前…有件事想告诉你，我对你…〞的瞬间对弗特产生了非常强烈的嫉妒之感，酸酸的醋意随着画面拉离即将告白的乌娜而升起，恨不能坐在乌娜身边的是我自己，醋意十足的嫉妒加上通关后那种怅然若失，现在回想起来仍然纯净而美好。

旧游重玩新体会

之后PC的原版和PSP上的重制版《海之槛歌》被我反复重玩，其中PSP版初次通关还是借的大学动漫社团学弟的PSP完成的。游戏迄今为止估计通关次数不下三十遍，虽不能绝对的说每一次的通关都有新惊喜，但某一次的重玩中就会突然对一些地方有了新的理解和看法。游戏技巧上的提升不去说他，收集要素说多了也全都是泪，不过值得





左 开场动画中的卡卡布颇为震撼
左 随着钢琴落键，游戏深海蓝主题的LOGO逐渐浮现







左上 乌娜的乐器是短笛，福特是六弦琴，从游戏中对西洋管弦乐器有了更进一步的认识
左下 这里的段落非常非常棒
右上 约翰和里克的戏路特别萌

一提的是，饶是通关不下三十遍，但游戏中两套小说《骗子弗洛多》与《人偶骑士》我却一次也没有收集齐过。最终Boss战前用两套小说换取角色可选武器的玩点我至今也没有玩到，小说的收集特别麻烦，个别几本小说的收集剧情点设置的特别死、放置地点和获取条件也特别苛刻，稍有不慎就会错过，基本就是不跟着攻略一步步玩绝对会落下那么一两本。三十多遍下来，一快到Boss战就想起小说收集要素，打开物品栏总会缺那么几本，通关次数越多，对Falcom收集要素的刁钻设置功力就越佩服。反正肯定收不全，到了空轨三部曲中完全没有了收集齐的欲望，搜集随缘，然而这却治好了多年完美通关强迫症的顽疾，玩"老滚4"的时候地下城还为走错路而高兴、为走对路而懊恼，必须回头将没探索过的地方探索到，到了"老滚5"走入死胡同却长叹一声，这也算通关《海之槛歌》千百遍后的一个不错的收获。《海之槛歌》终极武器的玩点在过去总觉得是种遗憾，通关那么多遍一次也没集齐多少有点丢人，而现在看来，正是有了这种缺憾才完美。

《海之槛歌》的剧情上随着世界观的逐渐成熟，新收获也源源不绝。马克贝因主动放弃与雷欧涅见面机会的段落中我感受到的不再是惋惜，而是对顾全大局豁达姿态的欣赏与敬佩，马克贝因的那种释然令人佩服，试想换做自己，去主动放弃一个能够与自己心目中多年偶像见面的机会将会是何种的艰难与不甘。弗特的那句"好不容易才来到这里，在这种地方，怎么能输了呢！"更能在现实世界中切实激励到我，而昔日对乌娜对弗特告白的浓浓醋意也早已转为衷心的祝福。通关后随着最后结局的到来，那种怅然若失之感也转化为心满意足：陪我走到这里已经够了，不会再做无望奢求，当我想你时重开游戏，共鸣石故事的轮回还会再度开启。

越玩越有味，越品越得道

日本茶道中一期一会的道理扩展后简单来说就是每一件事或许一生只有一次，所以务必要抱着珍惜之感去细心体会。游戏更是如此。每一次的品玩都不一样，即便同一个人同一台电脑、同一只鼠标、同一个键盘，游戏内做出的选择，游戏里得到的体会，当时的阅历，当前的心境等方面也绝对不会每次都一样。每个人心目中都有自己的经典游戏，越玩越有味，越品越得道，每次品玩出来的味道都不尽相同，品玩一款游戏千百遍，每一遍都有新感觉与新收获。

我想，这才经典游戏的最大魅力。

从小概率事件上获取的无限乐趣

"为什么我们总是在现实中任命，在游戏中顽强拼搏呢？"

文丨XxisBacK

"手榴弹模组能大幅度改善手榴弹的性能，快去试试看吧！""你可以使用魔女的相位锁定技能控制敌人，然后在专心对付其它的！""只要Golitha被激怒，他就会疯狂地攻击他身旁的敌人，就连同伴也不会放过！"……《无主之地2》的游戏设计师很贴心地在读取画面上加上各种小贴士，让玩家再读盘的时候显得不那么无聊。

话说回来，这是我第几次看到这个读盘画面了？一幅场景图片，一把旋转着的武器，一个大大的Logo，从来没有变过。让我算算，刷“吧嗒嘣”时候看了接近二十次，刷“哈罗德”的时候看了大约五十次，刷“电话会议”的时候呢？大概有几百次了吧。为了这些闪闪发光的强力橙色武器，我一遍遍的退出，进入，再退出，再进入。

而说到那些被碾压了无数次的Boss……我并不觉得它们有多可怜，对我来说它们只是一个个抽奖盒，当我怒不可遏地砸开它们之后发现并没有中奖，便启动时间机器回到过去，再砸一次。在某个刷“大沙虫”的凌晨，已经快要灵魂出窍的我，心中想的只有一件事：这次的Boss死去的一瞬间，是会向刚才那样身体偏左倒下，还是完全相反呢？

正如上文所说，《无主之地2》是一款被我玩烂了的游戏，我熟知游戏中的每一段剧情，每一个人物和他们的生老病死，每一个Boss有几率爆出来的装备，我甚至知道，你再往前走多少的距离，拐角就会有一头变异犬冲出来，用怎样的路线接近你，然后攻击。

也许把一款游戏来来回回玩过许多遍的人都会有这样的感觉：自己看游戏，就像庖丁看即将被解刨的牛一样。他们能用新手无法理解的速度通关，他们知道怎么样做任务能最节省时间，他们了解游戏鼓励玩家采取何种打法，并把它发挥到极致。游戏在他们的脑中，不是一本崭新的教科书，而是一本被写得密密麻麻的笔记，其详细程度甚至超过课本本身。如果游戏能够反过来选择人的话，我很庆幸被《无主之地2》选中，这是一款夹杂着废弃工业美学和避难所风格，间或搞点黑色幽默和巨大怪兽的暗黑式“刷刷刷”游戏。

是的，如今我依然在玩它，每换一台电脑，第一个安装的游戏必然是《无主之地2》。但很让人羞耻的是，我在时隔多年之后（就是今年？）才购买到了它的正版，说服了周围从不碰游戏的小伙伴一起联机，结果自然是像开挂一样横扫全场。不过不知为何，在面对从前打过一万次的Boss时，我依然不觉得有丝毫疲惫，熟练地掏出针对其弱点的枪械，找个舒服的姿势开火，让Boss用舒服的姿势躺下。

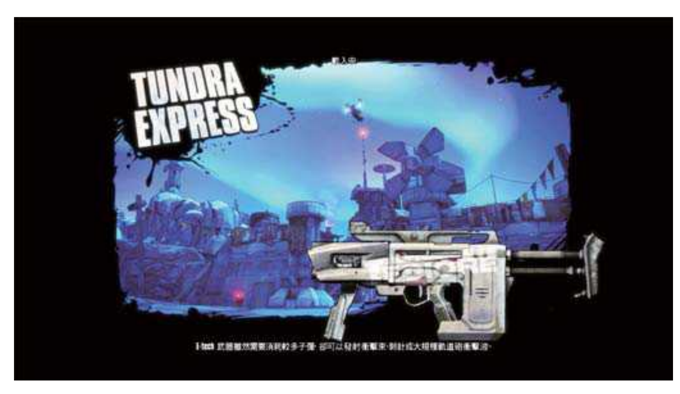
这样的快乐究竟来自何处？为什么我不感到疲倦呢？我想到的是“追逐小概率事件”的乐趣。人人都喜欢买彩票，我亲爱的父亲也是，每次看到他手中攥着的小红条我都嗤之以鼻，但未曾想到一遍遍击杀Boss渴望得到极品装备的我也是处于同样的心理状态。小概率事件的“追逐成本”通常极低，对于父亲来说也许是几块钱零花钱，对我来说呢？就是在存盘读盘时熬过的那段无聊时光。

游戏让人们内心深处的幻想得以释放，而这幻想，常常也是现实生活中我们选择的写照。你是想考上好学校呢？还是想中五百万？这两个问题也许不能做比较，因为“取得高分”可不是甩出五块钱再选组号码那么简单。可悲的是，在那些需要一定努力和付出才能有回报的事物面前，我们依然更倾向于选择低成本、高回报的小概率事件。也许是过高的回报让我们陷入幻想，也许是达成小概率时的兴奋感过于美妙，但更多的原因是：成本太过低廉。当我在刷了某Boss100遍还没爆出想要的装备，准备刷第101遍的时候，我的父亲正握着没用中奖的彩票构思下一次的号码该用啥。没必要为失败感到气馁，只管再来一次就好了。

这就是我们喜爱“刷刷刷”的原因，这也是为什么“暗黑破坏神”“无主之地”甚至“以撒的结合”这类游戏大行其道的原因。再来一次的成本太低，于是用无限次的尝试来博得小概率事件就成了一件“美差”。但对于《无主之地2》，我想这样的理由仅仅能够解释游戏中“刷刷刷”的部分。我如今仍然会在没事干的时候创建一个小号打通一遍剧情，从那些已经做过一万遍的任务中，我依然能够感到快乐，即使使用同样的方式和窍门去完成它。

在漫画《JOJO的奇妙冒险》中，出现过一个极度疯狂想要将世界改造成天堂的“神父”，为了达成自己的目标，“神父”做了一件极其诡异的事：利用自己的超能力加速时间直到世界毁灭，然后再突然回到之前的世界，那么根据“已经发生过的事不会被改变”的原则，所有人都能够清楚地预测自己未来的人生轨迹，并且丝毫不改动地按照这样的轨迹生活下去，没有对未来的恐惧和期待。“神父”将这样的世界称为“天堂”，将这样的感受称为“幸福”。

抛开日本漫画家核弹弹孔般的脑洞不说，我在游戏中扮演的也是这样的角色。玩过了太多遍，我很清楚的知道整个游戏的故事线，对接下来即将发生的事情也了如指掌，我知道在某个任务之后某个NPC会死去，而我交任务的一瞬间无疑是对其最沉重的宣判。我也知道在任务的分叉点该做什么最优选择，而





左 这看了一万遍的读盘动画
右 让人一遍遍重来的“以撒”





左 回头想想，也许是它的风格吸引了我
右 不知你能否理解“神父”的意思

那个提供选择的NPC则完全不知道我之前已经犯过同样的错误，依然傻乎乎地想要坑我。一遍遍游戏通关历程仿佛是一遍遍地活在一个相同的梦幻世界里，前提是，这个“世界”要足够的吸引人。

我想这些也许就是我至今任然没能放下这款游戏的全部原因了。每次创建一个新的人物时，我都会对自己说：“恩，这是最后一次了，通关做完全剧情，再刷几把橙装就再也不玩了吧。”可是，谁知道呢？

我们是“高龄核心玩家”

“对老玩家来说，玩老游戏也许并非他们的本愿，而是没有选择的选择。”

文 | isblue

这一次我们讨论的主题是：有没有那么一个游戏，会让你时不时拿起来玩，无论时间过去多少年，依然初心不变。

在许多游戏论坛上常常能看到这样的主题帖：“如果你的硬盘里只留一个游戏你会留下哪个？”，在许多游戏网站上都少不了类似的盘点文章“舍不得删除的经典游戏”“删了又装装了又删的硬盘常客”等等。盘点的名单中往往会出现“红警”“暗黑”“仙剑”等令人熟悉的名字。对经典的追寻似乎已经成了某种常态，隔三差五就要盘点回顾一番，老玩家可以借此机会在评论区感慨一番过去。此类盘点往往只针对单机游戏，网络游戏似乎被排除在外。

这点并不难理解，毕竟网游是一个多人游戏的世界，即使游戏内容没有大幅度的更新，游戏中的每一个玩家就是一个故事，足以成为我们登录游戏的理由。每天来到主城，一边看看熟悉的景观，一边和公会成员话个家常，听听别人生活中的趣事，一起讨论热点新闻，登录游戏就像登录一个聊天室一样。当然，能找到这样一个公会是可遇不可求的，更多的时候我们会发现熟悉的朋友朋一个个离开了游戏，最终我们也把游戏忘记了。

网游留住玩家十年，有时候不是因为游戏，而是因为人，单机就不同了。因为在单机游戏里只有你一个真人，剩下的都是设定好了的程序，面对一成不变的游戏内容，玩家为什么不会厌倦？

其实游戏公司早就在考虑这个问题。如何让自己的游戏更“耐玩”而不至于被玩家轻易抛弃，这一直是游戏设计的重要课题。设计师们尝试过各种各样的办法，比如增加游戏难度、设置隐藏要素、设计多周目多结局、设计收集要素与成就系统等等，后来这些方法被“推出续作”这种商业手段所取代，再到如今进化成为“推出DLC”，这大约是单机游戏从网游那里学来的招数，游戏持续推出新内容，玩家就可以在游戏里呆更长的时间了。从这点来看，如今的新玩家比当年的老玩家幸福多了，老玩家硬盘里的游戏，已经十年没有更新DLC了。

那些古董游戏，尘封在硬盘里十几年也没有被删除的游戏，到底有什么魅力让老玩家一遍一遍地打开？哪怕操作系统都已经抛弃了这些古董级代码，老玩家用模拟器、虚拟机也要继续运行它们，却对当代游戏提不起兴趣呢？

有一种情况可能是“非不为也，实不能也”。记得几年前我回到家乡去到一个山村，那个农家只有一台二手彩电，而那家孩子唯一的娱乐项目就是一台可以打游戏的DVD。他打开DVD向我演示了一遍马里奥的极限通关，不比网上那些视频中打得要差，这个游戏至少陪伴了他五六年。有这样的玩家在，可以想见当他拿到第一部智能手机发现上面那些游戏的时候，会花费多大的精力沉浸其中，中国手游市场的爆发，某种程度上只是贫瘠的游戏娱乐报复性的反弹。

当然，没有选择而玩一款游戏的情况在如今的中国已经不是普遍现象了。发生在更多老玩家身上的是“放弃选择”。他们拥有主流的电脑，甚至还买了游戏主机，他们有工作也有家庭，生活上步入正规。对他们来说，游戏是众多娱乐选择的其中之一。在周末他们可以打游戏，也可以看电影，或是出去钓鱼、打球、玩牌。躺在这些老玩家硬盘里的往往是有些年头的游戏。比如“红警”“星际”这些即时战略名作，或是“三国志”“文明”“欧陆风云”这些策略游戏。它们的共同特点是每次开局都是一次全新的挑战，玩家利用已经掌握的游戏知识纵横捭阖，最终打败电脑

取得胜利。当正常游戏已经不再具有挑战性之后，老玩家就开始玩各种奇葩花样。比如在《帝国时代2》里把全地图种满农田，在“红警”里满地图埋地雷，在《三国群英传2》里用金旋统一全国等等。大部分策略游戏都可以挑战极限，如果游戏没有挑战性，那么玩家可以自己设定规则去玩。就像在“马里奥”“魂斗罗”里练习一命通关一样。

老玩家不厌其烦地拿出旧作来玩，到底是因为新游戏没有吸引力，还是老游戏太让人着迷呢？在回答这个问题之前，我想先重新定义一下这些老玩家。他们年轻的时候往往接触过不少游戏，玩得多了，对游戏的优劣有自己的判断，对游戏内容有自己的要求。在工作之后他们没有那么多时间接触新游戏，但是对游戏的“要求”却并没有降低。充斥在市面上的那些页游与手游无法满足这些玩家的要求。甚至国外的一些主流大作也不见得能够满足他们。拿过往游戏的创意加上现代画面揉搓出来的游戏唬不住他们。

然而这些老玩家也有老玩家自己的困境，年龄渐长反应能力下滑，越来越少的娱乐时间也不允许他们花费大量时间研究游戏。与其花费时间在一款新游戏上屡遭挫折，不如在熟悉的游戏里再次挑战极限。在《暗黑之魂2》里死去活来，不如去马里奥世界里跑一个通关。不是因为“黑魂”游戏不好，而是因为老玩家熟悉马里奥的关卡特点，依靠“背版”也能打得不错。而新游戏光是熟悉就要花掉一个周末，好不容易有点上手了，却要放下游戏去上班了。老游戏则不然，每一个章节、每一处关卡都在老玩家的掌握之中。打开游戏就可以挑战极限，走一次更快的通关，打一个更高的分数，得到的成就感比琢磨新游戏要高得多了。“星际1”老玩家可以轻松打败两家电脑，但换了“星际2”就不一定，更何况留在硬盘里的“星际1”没网的时候也可以玩呢。

问题回到了文章开头，对老玩家来说，玩老游戏也许并非他们的本愿，而是没有选择的选择。如果有一款游戏可以让老玩家很快地上手并迅速地找到“高玩”的成就感，相信老玩家也会乐于尝试的，我们权且称这批玩家为“高龄核心玩家”吧。高龄核心玩家是一块待开发的市场，续作并不能解决他们的需求，情怀并不是他们的真正想要的。游戏公司们是该从游戏性上去想想如何开发这些市场了。P

左上 《三国群英传2》中用金旋统一全国是许多玩家乐此不疲的事
左下 格斗游戏的玩家群体很稳定，嗯，太稳定了……
右上 之所以策略游戏成为老玩家最爱，是因为他们对手速要求不高
右下 国外某论坛玩家玩了十年的《文明2》













最近，软饭王在微博上发起了一个话题，你玩过最令你恨之入骨的游戏是什么？热心的网友纷纷在下面留言回复。看了下面的评论，软饭王在字里行间，感受到了玩家们浓浓的恨意……

浮生若梦丶：i wanna be a guy 我都快疯了，主页君你去玩，绝对砸电脑

威九画：猫里奥，上学期跟舍友一起玩的

赤红线：扫雷。至今不会玩。

黑si的大叔Hikari：起源3

维也纳的悲伤Forever：《沧海沉梦邓稼先传》，题材超爱国，然而玩起了。。。。反正我只打到第二关。

假如你是李华-：FIFA Online算么。愣是把一个足球竞技类游戏给变成了卡牌类游戏，但是每到游戏更新的时候都会手贱的花钱买球员包。。。

糯米仁：仙剑1代，踩地雷

八月病：Not GTA V。Steam上的一个小游戏，偶然间发现的。不得不承认，花2.99刀买这个游戏的我真是脑残。。。

百里酱小童鞋：猫里奥，恨得有多深爱的就有多深

聪聪180071：仙剑6，优化差到离谱。

风随影动5881：波斯王子，这个游戏超级超级BT，这么跳都过不了，BOSS也超难，被游戏孽了，太恨了！！

丧心病狂的检修员：仙剑6，3小时怒删！什么玩意

OosakaSan：盛大的热血传奇

流风烈：Dota2，3500掉到2200，删游戏不玩。

Nero霓路_一生悬命：生化危机有个枪下游魂……

Prinzessin_Elica：战地4，玩一次气一次，60小时怒删

倪明是个果断的人：仙剑6

莩生若梦_好喜欢扁洛桓2333：正常的大冒险和DLB，想删又舍不得删手残又停不下

放着佳羽来：仙剑6，豪华版玩了5小时实在忍不住删掉







微信　微博　网站

东周列国记：新冰城传奇。

流影随光：显卡齐瞎转6

风鸣-羽：轩辕剑汉之云吧，横艾这么好一个，等了昭云这么久。结果昭云因为一个救命之恩就选了那个小丫头片子，当时气的不行！！

Richeir：《最终幻想3》，后期游戏提高难度、减少存档地点，只是单纯为了增加玩家的游戏时间，辛辛苦苦打了一个多小时，打不过还得去练级重来。在删游戏之前我被逼开启了金手指，虐掉BOSS之后瞬间退出然后删了游戏。

紫英石：仙剑六。。。。。

violent猫熊君：模拟人生。想勾搭妹纸还被拒绝，来自游戏和现实的双重打击

我的每一个飞机都是为你打的：没什么游戏让人讨厌的吧，要说一个大概是Minecraft，本来我都不晕3D的，玩了MC之后就开始晕3D了

寒山夜喵：地球OL算吗？好吧，不闹，魔力宝贝，又爱又恨啊，当年头一次玩网游，毛都不懂，抱着《魔力宝典》还被虐的死去活来……

苏三的毛绒玩具：仙剑是个坑，入坑坑终生。

博少你这么帅好烦啊：dark echo，真心酸爽

夜幕下的天启：超级猫里奥

醉虎肖正泰：北野武的挑战

准爵：Flappy bird= =

迷糊迷糊迷迷糊糊啊：猫版超级玛丽，分分钟想砸电脑的节奏。

柳岸薰风：那个什么鱼

龙丶溟：超级猫利奥



这里软饭王要特别介绍一下《猫里奥》这款游戏。《猫里奥》（しょぼんのアクション）是z_gundam_tanosii开发的一款单机小游戏，该游戏和FC游戏《超级马里奥》类似，共有八关。中国玩家又称其为超级玛丽变态版或猫版超级玛丽，英文名字叫cat mario。这款游戏于2007年2月在网络上出现，而后随着视频制作者制作了相关的游戏视频，《猫里奥》开始在网络上流行起来，并把玩家虐的死去活来。

就是这只小猫，怎么样，想不到吧。

微博留言

9月份是学生朋友开学的日子，软饭王在微博上发起了讨论，各位朋友的回答很有爱啊。

#大软的星空话题# 还有一星期（或两星期）就开学了，有什么想说的么？！
8月24日 22:34 来自 iPhone客户端

收藏 | 转发 29 | 评论 17 | 1

#微博辟谣#平台，欢迎查阅！

同时转发到我的微博　评论

全部 | 热门 | 认证用户 | 关注的人 | 陌生人

今天闲狗送花了吗：泥奏凯
8月25日 10:51　回复

雪舞风回：已上班八年
8月25日 08:10　回复

米小潼：+_+暈，論文開題報告還沒寫，心碎成渣渣，懶得沒話說...現在大半夜的和同學聊到論文進度，不比不知道，我之前過得太安逸了......接下來就該挑燈夜戰了吧？！
8月25日 01:31　回复

Senses启示：假期没出远门，遗憾
8月25日 01:25　回复

打蟑螂的小强封博等轩八毕业后见：关我毛事明年六月份毕业
8月24日 23:17　回复

夜幕下的天啓：已经开学的哭晕在厕所
8月24日 23:11　回复

Mr丨笨蛋：我只想说关我毛事！我已经七月份毕业了次奥！！！
8月24日 23:05　回复

-寻澜-卿言疯魔中：想呵呵你，没有寒暑假的人
8月24日 23:05　回复

尹葉汐：元旦见！
8月24日 23:01　回复

我是暖男辉：回去就不能天天看见软软了......
8月24日 22:54　回复

我要吃盒饭：表示好想开学啊 在家都闷出翔了
8月24日 22:45　回复

乖乖快到碗里来：已经在校一周
8月24日 22:45　回复

XX兔子头：等到开学以后内心就不这么煎熬了。
8月24日 22:43　回复

哭泣的黑喵：还有三星期！
8月24日 22:42　回复

礼轼丰：我想把你取关了
8月24日 22:40　回复

兰州吴彦祖：已经开学一星期的我
8月24日 22:37　回复

帝人_GK：没啥想说的，毕竟我已经上课啦。
8月24日 22:36　回复



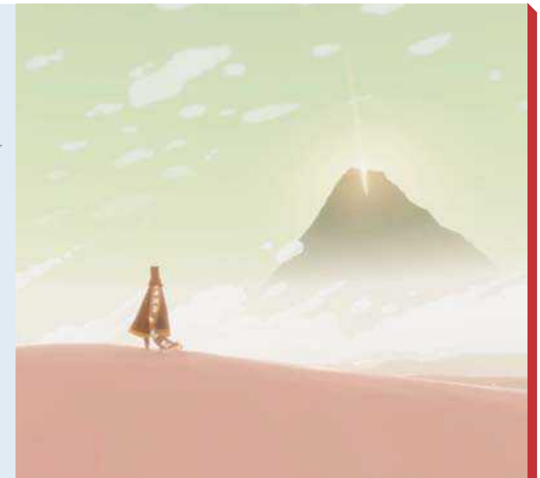
2015年7~8月新游排行榜

评分数据及排行取自 metacritic



1 风之旅人 93

Journey **制作** thatgamecompany/SCE Santa Monica **发行** Sony Computer Entertainment **平台** PS4 **发售日** 2015.7.21



啊又是一个淡季。不擅长暑期档的欧美游戏界在这个夏天并没有多少顶级大作发售，因此备受关注的《风之旅人》的PS4版理所当然地成为了玩家关注的焦点之一。SCE圣莫妮卡工作室与thatgamecompany合作将这款好评如潮的艺术大作从PS3上带到全新的PS4平台，1080p60fps的画面让《风之旅人》原本已经艺术气息浓厚的画面更具魅力，同时之前早已宣布的PS3数字版用户免费获得PS4的Cross-buy功能也极具良心，对任何一个PS4玩家来说，《风之旅人》都是不可错过的佳作，一次陶冶心灵的真正旅程。P

2 麦登NFL橄榄球16 86

Madden NFL 16 **制作** EA Sports **发行** EA Sports **平台** PC/XBO/PS4/X360/PS3 **发售日** 2015.8.25

好吧，对北美市场来说，这大概的确算是一部大作。橄榄球作为北美第一大受欢迎的职业体育运动，其每年的授权体育游戏在关注度和销量上都排在前列，只不过在北美之外，麦登NFL这个已经有近30年历史的古老系列受限于受众群，实在是吃不太开。P

3 火箭联盟 85

Rocket League **制作** Psyonix **发行** Psyonix **平台** PC/PS4 **发售日** 2015.7.7

谁能想到，今年“最优秀的体育游戏”竟然是这样一款极为无厘头的汽车足球游戏呢？驾驶配备了火箭推进的动力怪物，在科幻感十足的体育场内展开激烈的足球对抗，听起来有些不可思议，但《火箭联盟》给玩家带来的动作快感与刺激对抗，让其足以进入今年最佳独立游戏的行列。P

4 Rare重放合集 85

Rare Replay **制作** Rare Studios **发行** Microsoft Studios **平台** XBO **发售日** 2015.8.4

5 迪斯尼无限3.0 85

Disney Infinity 3.0 Edition **制作** Avalanche Software **发行** Disney Interactive Studios **平台** PC/XBO/PS4/X360/PS3/WiiU **发售日** 2015.8.30

6 战争机器终极版 82

Gears of War: Ultimate Edition **制作** The Coalition **发行** Microsoft Game Studios **平台** XBO **发售日** 2015.8.25

7 Galak-Z位面之战 82

Galak-Z: The Dimensional **制作** 17-Bit **发行** 17-Bit **平台** PS4 **发售日** 2015.8.4

8 N++ 82

N++ **制作** Metanet Software **发行** Metanet Software **平台** PS4 **发售日** 2015.7.28

9 洛克人典藏合集 82

Mega Man Legacy Collection **制作** Digital Eclipse **发行** Capcom **平台** PC/XBO/PS4 **发售日** 2015.8.25

10 国王秘史第一章 – 骑士回忆 82

King's Quest Chapter 1: A Knight to Remember **制作** The Odd Gentlemen **发行** Sierra Games **平台** PC/XBO/PS4/X360/PS3 **发售日** 2015.7.28

大众软件

2015年第9期 总第482期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
专栏记者 林选 庞瑞锦
本期责编 杨文韬

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年9月5日
零售价 人民币 12.00元

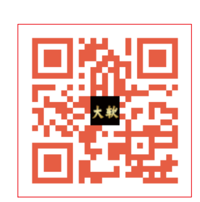


最近忙里偷闲，跑出去看了场电影——《终结者5》。州长虽老，但依然能打，阿诺·施瓦辛格演技不减当年。电影中诸多致敬前作的桥段让人感觉既熟悉又新鲜，非常的有趣。然而据说此片在美国本土票房并不理想，美国观众似乎对州长并不是那么的迷恋，难道是因为经常能看见州长而失去了新鲜感？不过当“终结者”来到了中国，上映首日即取得累计1.7亿人民币的票房成绩，看来施瓦辛格在中国比在自己的老家更受人待见，“I will be back！”（我会回来！）一句《终结者》系列电影的经典台词，就可以让无数粉丝甘愿为州长买单。在影片的结尾，照例是一条驶向远方的长路，只不过这次是一条分岔的路，预示未来不会注定。然而只要州长回来，则必然横扫一切，所向无敌！说到这里，我突然想到同样的经典台词，也出自我国的一位著名影视角色口中——那便是大名鼎鼎的“居家好狼人”灰太狼先生，每当他被打飞时都会高呼“我会回来的！”同样一句话，从州长大人的嘴里说出来的是霸气，而在灰太狼的叫嚣中表现出来的只有气极败坏的无奈。而每一次回来的灰太狼尽管机关算尽，却仍然逃不脱被命运捉弄，被再次打飞的下场——这，就是一位州长和一个太狼的差距。最后，祝各位同学都能够成为霸气的州长，而不是一个只会耍耍小聪明的太狼。

Cross
ywt@popsoft.com


大众软件
微信公众平台


下载大众软件App
“游戏联播”


大众软件
官方淘宝店